

PAR L'ENCRE ET LE SANG

Le guide pour les magiciens et les ensorceleurs

Bruce R. Cordell et Skip Williams

PAR L'ENCRE ET LE SANG

Le guide pour les magiciens et les ensorceleurs

Bruce R. Cordell et Skip Williams

Crédits

Conception additionnelle et bons conseils : Andy Collins, Duane Maxwell et John D. Rateliff
Éditeur : Jennifer Clarke Wilkes
Direction créative : Ed Stark
Illustration de la couverture : Todd Lockwood
Illustrations intérieures : Wayne Reynolds
Cartographe : Dennis Kauth
Typographie : Angelika Lokotz
Conception graphique : Dawn Murin
Directeur artistique : Dawn Murin
Business Manager : Anthony Valterra
Responsables du projet : Justin Ziran
Suivi de production : Chas DeLong
Remerciements spéciaux : Michael Donais
Traduction : François Doucet
Corrections et suivi : Pierre Rosenthal

Titre original : *Tome and Blood*

Les sources pour ce livre comprennent le décor de campagne *Guide des Royaumes oubliés®* par Ed Greenwood, Sean R. Reynolds, Skip Williams et Rob Heinsoo ; *Magic of Faerûn* par Angel Leigh McCoy, Sean K. Reynolds et Duane Maxwell ; PLAYER'S OPTIONS : *Spells & Magic* par Richard Baker et *College of Wizardry* par Bruce R. Cordell. Le mage du sang est l'adaptation de l'« hematomancer » de Jennifer Clarke Wilkes; le magelame est adapté du *Complete Book of Elves* d'Andy Collins et le disciple draconien a été suggéré par James Wyatt. De nombreux sorts et objets magiques ont été développés d'après des suggestions de John D. Rateliff et Duane Maxwell.

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS®, conçues par E. Gary Gygax et Dave Arneson et le nouveau jeu DUNGEONS & DRAGONS® conçu par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

U.S., CANADA, ASIA,
PACIFIC, and LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
(Questions?) 1-800-324-6496

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

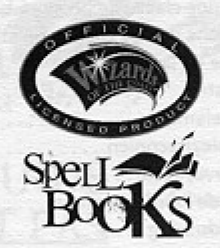




TABLE DES MATIÈRES

Introduction 3
- Ce qu'est ce guide... et ce qu'il n'est pas 3
- Comment utiliser ce guide ? 3

Chapitre 1 : Savoir profane............ 4
- Créer un lanceur de sorts efficace 4
  - Les fondamentaux 4
  - Sélection des dons 4
  - Sélection des sorts 5
  - La sélection des objets magiques ... 7
    - Encadré : De la variété pour les spécialistes 7
  - Pour les magiciens : les écoles de prédilection 8
- Le familier : un véritable ami.......... 9
  - Appeler un familier 10
  - Pouvoirs d'un familier 10
  - Renvoyer un familier.......... 12
  - La mort d'un familier 12
  - La mort du maître.......... 12
  - Familiers pour maîtres de taille hors norme 12
  - Familiers supérieurs 15
  - Les familiers et le combat 18
    - Encadré : Note pour le MD : Rappel d'informations 22
- Quelques précisions sur les compétences.......... 19
  - Quelle compétence utiliser ? 19
  - Connaissance des sorts 19
  - Connaissance (mystères) 20
- Les ensorceleurs, les magiciens et le monde qui les entoure 20
  - Devenir un magicien.......... 21
  - Devenir un ensorceleur 21
  - Le rôle des magiciens et des ensorceleurs.......... 21
- Organisations : une élite orgueilleuse . 22
  - Les Baguettes brisées 22
  - Les Chasseurs de monstres 22
  - Les escriers 22
    - Encadré : La broche d'escrier.......... 23
  - La Ligue des devins 23
  - Les magelames 23
  - La Morne académie 24
  - L'Ordre profane.......... 24
    - Encadré : Objets étranges pour laboratoires magiques 24
  - Les Savants de la flamme.......... 27
  - Les Sujets de la reine 28
  - L'Union des voyageurs 28
- La Caverne : une demeure de mages . . 29
  - À quel point la Caverne est-elle typique ? 29
  - Emplacement 31
  - Caractéristiques 31
    - Encadré : Objets étranges pour les quartiers d'un jeteur de sort profane 31
  - Dans la Caverne 31
  - Benay Accreux 35
  - Aïris Accreux 36

Chapitre 2 : les dons...... 37
- Acquérir les dons.......... 37
  - Équivalence de dons.......... 37
  - Les dons et les sorts assimilés à des armes 37
- Nouveaux dons 38
  - Affaiblissement des dégâts énergétiques 38
  - Ajout d'énergie destructive.......... 39
    - Encadré : Substitution et Ajout d'énergie destructive 39
  - Altération de zone d'effet 39
  - Amélioration des créatures convoquées 39
  - Coordination de sort.......... 39
  - Dédoublement de rayon.......... 39
  - Démultiplication de sort.......... 39
  - Dispense de composantes matérielles.......... 40
  - École supérieure 40
  - Efficacité des sorts supérieure.......... 40
  - Élargissement de zone d'effet 40
  - Emplacement de sort supplémentaire40
  - Familier supérieur.......... 40
  - Préparation profane 41
  - Protection profane 41
  - Répétition de sort.......... 41
  - Retardement de sort.......... 41
  - Sort en sanctuaire.......... 41
  - Sort inné 41
  - Sort jumeau.......... 42
  - Sort persistant.......... 42
  - Sort supplémentaire 42
  - Spécialisation magique.......... 42
  - Substitution d'énergie destructive . . 42

Chapitre 3 : les classes de prestige 43
- Acquérir une classe de prestige 43
- Descriptions des classes de prestige . . 43
  - Acolyte de la peau.......... 43
  - Aliéniste.......... 45
  - Chantelame.......... 47
  - Disciple draconien 48
  - Guide-voyageur.......... 50
  - Mage de l'Ordre profane 51
  - Mage du sang 53
  - Magelame 56
  - Maître blême.......... 58
  - Maître de l'esprit.......... 60
  - Maître des chandelles.......... 62
  - Maître du destin 64
  - Mystificateur 66
  - Nécromancien véritable 68
  - Savant élémentaire 69

Chapitre 4 : les outils du métier 71
- Objets normaux.......... 71
- Objets spéciaux 72
- Objets magiques 73
  - Création d'objets magiques 73
  - Les coulisses de D&D : la valeur monétaire des objets magiques... 73
  - Nouveaux objets magiques 75
  - Description des bâtons 75
  - Description des objets merveilleux . 77
    - Création d'un golem.......... 77
  - Description des sceptres magiques. 78

Chapitre 5 : les sorts...... 79
- Trucs et astuces magiques 79
  - Sorts assimilés à des armes.......... 79
  - Amusons-nous avec la prestidigitation 80
  - Temps d'incantation.......... 80
- Recherche des sorts originaux 81
  - Est-ce qu'un sort original est viable ? 81
  - Les coulisses de D&D : Évaluation des sorts.......... 82
- Liste des nouveaux sorts.......... 83
  - Le sort de *permanence* et les nouveaux sorts 84
  - Description des sorts 84

TABLES
- 1–1 : Familiers pour maîtres de Très Petite taille ou moins.... 13
- 1–2 : Familiers pour maîtres de Très Grande taille ou plus 14
- 2–1 : Dons 38
- 2–2 : Familiers supérieurs 40
- 2–3 : Autres familiers supérieurs 41
- 3–1 : Classes de prestige.......... 43
- 3–2 : Acolyte de la peau.......... 45
- 3–3 : Aliéniste.......... 45
- 3–4 : Chantelame.......... 48
- 3–5 : Disciple draconien 48
- 3–6 : Guide-voyageur.......... 51
- 3–7 : Mage de l'Ordre profane 53
- 3–8 : Mage du sang 54
- 3–9 : Magelame 57
- 3–10 : Maître blême.......... 59
- 3–11 : Maître de l'esprit.......... 62
- 3–12 : Maître des chandelles.......... 64
- 3–13 : Maître du destin 65
- 3–14 : Mystificateur 67
- 3–15 : Nécromancien véritable 68
- 3–16 : Savant élémentaire 70
- 4–1 : Objets normaux 72
- 4–2 : Objets spéciaux.......... 72
- 4–3 : Estimation de la valeur en pièces d'or des objets magiques 74
- 4–4 : Objets magiques.......... 75
- 4–5 : Sceptres de métamagie 79

PLANS
- Plan 1 : L'Ordre profane.......... 26
- Plan 2 : La Caverne, une demeure de mages.......... 30

INTRODUCTION

La magie est le fluide surnaturel qui donne vie aux mondes fantastiques et aucun ingrédient n'est plus fondamental pour le jeu DUNGEONS & DRAGONS®. Peu de classes sont plus raffinées, et aucune n'est aussi fascinante que l'ensorceleur ou le magicien. Ces héros sollicitent un pouvoir dont la véritable source reste un mystère. Nombreux sont ceux qui ont tenté de la maîtriser, mais la magie reste une force qui transcende toute forme d'explication et tous ont fini par échouer.

En dépit de ce mystère (ou grâce à lui), la magie est un passage vers un royaume où tout devient possible. Laissant les classes martiales développer la puissance primaire de leur physique, les lanceurs de sorts profanes détiennent les clés verbales et les rituels mystiques qui libèrent le pouvoir de l'essence même de la réalité. Les plus puissants jeteurs de sorts, ne rendant compte qu'à leur propre conscience, accumulent toujours plus de savoir et de connaissance profanes. À terme, certains acquièrent des pouvoirs semblables à ceux d'un dieu.



CE QU'EST CE GUIDE ET CE QU'IL N'EST PAS

Tout ce que vous trouverez dans ce guide est inédit et s'intègre à la nouvelle édition du jeu DUNGEONS& DRAGONS®. Vous y trouverez de nouveaux dons, des sorts et des classes de prestige, ainsi que des conseils utiles pour exploiter toutes les possibilités de votre lanceur de sorts.

Ce supplément est conçu pour se fondre parfaitement dans le système décrit dans le *Manuel des Joueurs*, le *Guide du Maître* et le *Manuel des Monstres.*

Considérez *Par l'encre et le sang* comme un ensemble d'options et non de restrictions vis-à-vis du jeu. Bien entendu, nous invitons les joueurs à solliciter l'avis de leur maître du donjon (MD) avant d'incorporer le moindre élément de ce guide. Les MD, quant à eux, pourront employer les nouveaux dons, les classes de prestige et les sorts dans l'élaboration de leurs personnages non-joueurs (PNJ). Utilisez donc ce que vous aimez dans cet ouvrage, changez ou ignorez le reste et avant tout, amusez-vous !

COMMENT UTILISER CE GUIDE

La première fonction de ce guide est de vous aider à améliorer votre magicien ou votre ensorceleur, de mieux définir sa personnalité, d'élargir le domaine de ses capacités et de développer le rôle qu'il joue dans son groupe d'aventuriers.

Les informations qu'il fournit sont destinées tout autant aux joueurs qu'aux MD. En plus de tout le matériel inédit, il offre divers conseils sur des sujets toujours cruciaux en ce qui concerne les lanceurs de sorts.

Le **chapitre 1, Savoir profane,** se concentre sur des aspects de la magie déjà connus dans le jeu, et offre des explications, des développements et des conseils sur des sujets aussi divers que la sélection des dons de métamagie, le choix d'une spécialité, ou la nourriture et les exigences d'un familier.

Le **chapitre 2, les dons,** présente plusieurs dons particuliers destinés à accroître le pouvoir des lanceurs de sorts, tels que Substitution d'énergie ou Sort en sanctuaire

Le **chapitre 3, les classes de prestige,** offre aux lanceurs de sorts des voies de progression nouvelles et fascinantes comme le savant élémentaire, le maître blême et les autres classes de prestige.

Le **chapitre 4, les outils du métier,** présente divers objets particulièrement spécialisés qui peuvent intéresser les personnages capables de jeter des sorts (et les autres).

Enfin, le **chapitre 5, les sorts,** ne se contente pas d'étendre la liste des sorts du niveau 0 au niveau 9, il propose également des conseils supplémentaires pour la création de nouveaux sorts ainsi que les versions corrigées et officielles des sorts de *métamorphose* et *métamorphose provoquée,* qui remplacent et annulent les versions de ces deux sorts issues du *Manuel des Joueurs.*

CHAPITRE 1 : SAVOIR PROFANE

« Le talent est un cadeau. L'entraînement ouvre le paquet. »
— Mialyë.

Comment développer au mieux les talents magiques d'un lanceur de sorts ? Faut-il envisager un familier supérieur ? Comment concevoir une demeure magique ? Ce chapitre se consacre à toutes ces questions et bien d'autres encore.

CRÉER UN LANCEUR DE SORTS EFFICACE

Ces conseils sont conçus pour vous aider à faire les bons choix en tant que magicien ou ensorceleur. Ils sont basés sur l'expérience des auteurs mais, comme tout avis, restent subjectifs. Il s'agit de vous procurer un bon point de départ, une base solide sur laquelle concevoir votre propre idéal du jeteur de sorts.

Les fondamentaux

Quelques astuces simples pourront faire la différence plus tard.

Les valeurs de caractéristiques

Un personnage moyen du 1er niveau commence le jeu avec les valeurs de caractéristiques suivantes : 15, 14, 13, 12, 10 et 8. Votre premier réflexe sera souvent d'attribuer la meilleure valeur à la caractéristique qui détermine votre capacité en tant que jeteur de sorts (Intelligence pour un magicien et Charisme pour un ensorceleur). C'est un bon choix, et ce pour plusieurs raisons : le DD des sauvegardes contre vos sorts est le plus grand possible dès le début de votre carrière, vous bénéficiez de sorts supplémentaires et de la possibilité (à terme) de lancer des sorts de plus haut niveau. Si sa valeur d'Intelligence est élevée, le personnage obtient également plus de points dans ses compétences.

Pourtant, ce n'est pas l'unique option. Il est peut-être préférable d'attribuer votre meilleure valeur à une caractéristique qui vous permettra de rester en vie suffisamment longtemps pour lancer tous ces magnifiques sorts de haut niveau. Il s'agit ici d'équilibrer les gains à long terme et votre survie à court terme. Souvent, un bon compromis consiste à placer la deuxième meilleure valeur à votre caractéristique directrice en matière de magie et la meilleure valeur ailleurs. Il sera toujours temps d'améliorer l'Intelligence et le Charisme une fois le 4e niveau atteint (et tous les quatre niveaux par la suite). Même si vous optez pour le long terme et que votre meilleur score va à la caractéristique importante en matière de magie, il est bénéfique de placer la meilleure valeur restante à une caractéristique de « survie ».

Mais quelles sont ces caractéristiques qui vous permettent de survivre, justement ? La Constitution est un bon choix, car elle affecte à la fois le bonus au jet de Vigueur qui n'est pas votre point fort (les meilleurs modificateurs de sauvegarde des magiciens et des ensorceleurs vont aux jets de Volonté), et les points de vie. Et quel mage peut se passer de quelques points de vie supplémentaires à l'orée de sa carrière ?

La Dextérité est aussi efficace que la Constitution, mais ce choix requiert un peu plus de cran. Votre bonus aux jets de Réflexes (qui n'est pas non plus votre meilleur jet de sauvegarde) s'améliore, ce qui permet d'éviter l'effet de nombreux sorts et les dégâts de certains pièges, et votre classe d'armure augmente. Puisqu'en moyenne, vous subirez moins de dégâts au cours du jeu, vous pouvez vous permettre de posséder moins de points de vie. De plus, une bonne valeur de Dextérité accroît votre efficacité avec les attaques à distance et certains sorts. Si votre répertoire comprend un grand nombre de sorts qui nécessitent un jet d'attaque à distance, vous serez heureux d'avoir une Dextérité élevée.

Le choix d'un familier

Les différentes espèces de familiers offrent des avantages multiples, il importe donc de prendre son temps pour faire son choix. Il est difficile d'ignorer l'utilité d'un familier volant comme le corbeau ou la chouette, surtout lorsqu'ils sont en mesure de placer les sorts de contact à la place de leur maître, mais considérez un instant l'humble crapaud. Ce familier confère un bonus de +2 à votre valeur de Constitution, ce qui non seulement améliore votre faible jet de Vigueur, mais ajoute également ces quelques points de vie à chaque niveau qui peuvent faire la différence. Le crapaud peut donc s'avérer le meilleur choix, si l'on considère la carrière d'un aventurier dans son ensemble et sur la durée. La belette et le rat constituent également de bons choix, puisqu'ils confèrent un modificateur de +2 à des jets de sauvegarde habituellement faibles (respectivement Réflexes et Vigueur).

Équipement

De nos jours, un lanceur de sorts est loin d'être impotent lorsqu'il a épuisé tout son potentiel magique quotidien. Bien sûr, s'emmêler les pinceaux avec une arme de corps à corps n'est pas franchement le style d'un mage, et il est donc agréable d'avoir une arme à distance sous la main. Si votre personnage est un elfe, sa bonne Dextérité et la maîtrise naturelle des arcs propre à ses origines feront de lui un tireur efficace avec un arc long. Même une arbalète peut générer des dégâts importants malgré son temps de rechargement plus élevé.

Avec un peu plus de moyens, il est en général payant d'investir dans quelques « grenades » : des flasques d'acide, du feu grégeois ou de l'eau bénite. Quand l'occasion se présente, voilà d'excellentes attaques à distance, surtout si vous bénéficiez d'une Dextérité supérieure qui facilite les jets d'attaque. De même, les objets de diversion ou de retardement, comme les pierres à tonnerre, les sacoches immobilisantes ou les boulettes aveuglantes peuvent vraiment sauver votre peau lorsque vous n'avez plus aucun sort à votre disposition.

Un porte-familier (voir le chapitre 4, Les outils du métier) est un objet quasiment indispensable pour protéger ce précieux compagnon de la plupart des dangers.

La sélection des dons

Tous les dons sont importants et chacun a son utilité, mais le moment où vous obtenez un don est au moins aussi important que le don lui-même. Un mauvais choix tôt dans votre progression peut vous handicaper tout au long de votre carrière.

Commençons par le commencement

Les magiciens obtiennent automatiquement Écriture de parchemins, et devraient l'utiliser à chaque fois qu'ils en ont le temps et les moyens. Les parchemins de sorts de bas niveau ne sont pas coûteux et ils constituent une excellente réserve, permettant au personnage de lancer plus de sorts par jour. Les ensorceleurs n'ont pas ce don gratuit et, puisqu'ils sont capables de jeter par eux-mêmes plusieurs fois le même sort chaque jour, Écriture de parchemins n'est sans doute pas le meilleur choix. Ils tirent un meilleur avantage des dons qui améliorent l'efficacité du lancement de sorts, comme École renforcée.

Le meilleur usage des dons obtenus par la suite est l'amélioration de vos sorts. Les dons de métamagie remplissent certes cette fonction



mais, pour la plupart, ils augmentent le niveau effectif des sorts à un point tel qu'ils deviennent inutilisables pour un mage débutant. Orientez-vous plutôt vers des dons plus généraux pour commencer.

École renforcée est un don merveilleux pour les ensorceleurs comme les magiciens, car il augmente le DD des jets de sauvegarde contre les sorts que vous lancez et qui appartiennent à une école spécifique. Bien sûr, il ouvre également la voie vers le don École perfectionnée (voir le chapitre 2, les dons). Plus le DD de vos sorts est élevé, plus ceux-ci ont une chance d'affecter vos adversaires. École renforcée se révèle utile bien plus fréquemment qu'Efficacité des sorts accrue, ce don n'ayant d'utilité que contre les adversaires bénéficiant d'une résistance à la magie. Il est donc logique de le sélectionner en premier lieu, à plus forte raison si vous êtes un magicien spécialisé dans une école de prédilection. Gardez néanmoins Efficacité des sorts à l'esprit car, tôt ou tard, vous serez confronté à un ennemi doté d'une résistance à la magie, et vous aurez besoin de toutes les aides possibles.

D'un autre côté, lorsque vous lancez des sorts qui sont résolus par le biais d'attaques à distance, le DD de vos sorts a moins d'importance que la réussite du jet d'attaque. Un lanceur de sorts se trouvant souvent dans cette situation aura certainement une bonne valeur de Dextérité, et les dons Tir à bout portant et Tir de précision lui seront hautement bénéfiques. En effet, les sorts de contact à distance fonctionnant de façon analogue aux armes de jet, ces deux dons les affectent également (voir sorts assimilés aux armes au chapitre 5, Les sorts). Mieux encore, ils s'appliqueront tout naturellement aux tirs à l'arc ou à l'arbalète.

L'étape suivante

Une fois acquis quelques niveaux, il est temps pour un autre don général. Il est difficile de refuser Préparation de potions, surtout si vous êtes un magicien. La possibilité de créer un objet magique utilisable par quiconque, et ce pour la moitié du prix de vente, est un avantage majeur (ce qui se vérifie pour tous les dons de création d'objets). Création de baguettes magiques est tout aussi formidablement utile, et il est disponible dès le 5e niveau (lorsque les magiciens choisissent leur premier don supplémentaire de mage). Ce don est vital pour les magiciens, et les ensorceleurs devraient réfléchir sérieusement à cette option. Bien des mages, leurs sorts épuisés, ont dû la vie sauve à une baguette qu'ils avaient fabriquée eux-mêmes.

Magiciens

Les dons supplémentaires (métamagie, création d'objets et Maîtrise des sorts) représentent un avantage exceptionnel pour les magiciens. Les dons de métamagie sont vos meilleurs amis, mais soyez prudent dans vos choix de départ. Vos premiers dons ne devraient pas augmenter le niveau du sort affecté de plus d'un ou deux niveaux. Ainsi, vous pourrez en profiter immédiatement avec vos sorts les plus faibles.

Une fois atteints les niveaux adéquats, prenez donc les dons juteux, comme Incantation rapide ou Quintessence des sorts. Quel est le plus efficace ? Quintessence des sorts n'augmente la complexité du sort que de trois niveaux et des *projectiles magiques* ainsi améliorés génèrent vraiment beaucoup de points de dégâts. Néanmoins, Incantation rapide constitue votre meilleur atout caché : même un simple *pattes d'araignée* « accéléré » peut vous permettre d'échapper à des situations franchement défavorables. Aux niveaux les plus hauts, utiliser Incantation rapide sur un sort de *vol* ou de *porte dimensionnelle* constitue la meilleure des garanties pour un lanceur de sorts aventureux.

Ensorceleurs

Les dons d'ordre général offrent souvent les meilleures options pour les ensorceleurs. Puisqu'ils lancent les mêmes sorts, encore et toujours, École renforcée reste décidément l'un des choix les plus rentables. Si l'on suit cette logique, vous pourriez choisir ce don pour d'autres écoles, avec École perfectionnée pour l'une d'entre elles (voire plus), et compléter votre sélection avec Efficacité des sorts accrue et les dons qui améliorent à la fois vos sorts et les attaques à distance. Spécialisation magique (voir au chapitre 2, Les dons) est un excellent choix : en combinaison avec Tir à bout portant, vous pourrez infliger 3 points de dégâts supplémentaires avec vos sorts d'attaque à distance.

Les ensorceleurs devraient se montrer méfiants vis-à-vis des dons de métamagie. Lorsque vous utilisez un de ces dons, jeter le sort devient une action complexe (voir le paragraphe sur les temps d'incantation au chapitre 5). Aucune action de déplacement n'est possible pendant ce round, ce qui peut s'avérer périlleux. Pour un ensorceleur, Incantation rapide n'a pas le moindre intérêt. Quintessence des sorts reste un bon choix, mais il n'est intéressant qu'à partir du 8e niveau (moment où l'ensorceleur obtient ses premiers sorts du 4e niveau). D'un autre côté, avec un répertoire aussi limité, les dons de métamagie vous offrent une flexibilité bien nécessaire, surtout en ce qui concerne les sorts d'attaque. Par exemple, au 8e niveau, vous pouvez lancer un sort de 4e niveau trois fois par jour, mais vous n'en connaissez qu'un seul. Choisir un sortilège utilitaire comme *invisibilité suprême*, *métamorphose* ou *porte dimensionnelle* revient à abandonner des sorts de 4e niveau aussi offensifs que l'excellent *tempête de grêle*. Mais un sort de *boule de feu* modifié par Augmentation d'intensité ou Extension de portée, un *projectile magique* affecté par Quintessence des sorts, ou un sort de *flèche acide de Melf* doté d'une Extension d'effet peuvent compenser cette lacune.

La sélection des sorts

Les sorts font le mage.

Bien que la quantité et la diversité des sorts profanes vous permettent d'assumer une grande variété de rôles au sein du groupe, vos compagnons comptent probablement sur vous pour votre capacité offensive et, à l'occasion, pour la résolution d'éventuels problèmes d'ordre magique. La plupart du temps, vous êtes le seul membre de la compagnie qui soit en mesure d'infliger des dégâts, voire de détruire, plusieurs ennemis à la fois (sans sacrifier pour autant des sorts de soins potentiels comme doit le faire un prêtre). Dans certaines circonstances, le bon sort au bon moment peut résoudre une situation difficile, voire transformer une défaite en triomphe.

Sorts de bas niveau

Certains s'y refusent, mais chaque ensorceleur et chaque magicien choisit un jour *projectile magique*. Et d'ailleurs, pourquoi s'en priver ? C'est un sort offensif du 1er niveau qui ne requiert pas de jet d'attaque et n'autorise aucune sauvegarde. Même un ensorceleur, avec son répertoire limité, serait bien inspiré de l'inclure.

Armure du mage est un autre sort fondamental, surtout pour un magicien. Un ensorceleur pourra patienter quelque peu avant de le choisir, puisque le lancer plusieurs fois n'a guère d'intérêt. Si votre groupe d'aventuriers comprend un moine, cependant, ce dernier deviendra vite votre meilleur ami puisque vous lui lancerez *armure du mage* avant chaque aventure (les différents types de bonus se cumulent pour la CA du moine).

Pour les autres sorts de 1er niveau que vous devrez choisir par la suite, intéressez-vous à ceux qui peuvent résoudre une situation ou une rencontre sans douleur et dans la discrétion. *Charme-personne* en fait partie (il ramène un ennemi implacable à de meilleurs sentiments, au moins pour un moment), comme *changement d'apparence* (pratique pour se déguiser). Le sort de *sommeil* peut avoir des effets spectaculaires, en particulier contre des groupes importants d'adversaires mineurs. *Couleurs dansantes*

est presque aussi utile que *sommeil* contre les ennemis faibles, mais il conserve une certaine efficacité contre des créatures que ce dernier ne peut affecter.

Dès que votre lanceur de sorts peut lancer des sorts de 2e niveau, sélectionnez un ou plusieurs sortilèges qui améliorent les caractéristiques. Plus que jamais, les caractéristiques déterminent votre capacité à infliger et à encaisser les dégâts de tous types. Puisque *grâce féline* et *endurance* sont utiles à tous les personnages, un ensorceleur peut même choisir un de ces sorts en premier, son répertoire étant fort réduit. De ces différents sorts, *force de taureau* est le moins utile pour un jeteur de sorts. Mais si, au sein de votre groupe, les spécialistes du combat rapproché peuvent compter sur vous pour accroître leur Force, vous pourrez compter sur eux pour vous protéger plus efficacement.

Parmi les sorts du 2e niveau, *invisibilité* est un formidable bienfait pour les ensorceleurs comme pour les magiciens, à plus forte raison si un roublard est présent dans le groupe. Les magiciens pourront rapidement profiter de *détection de l'invisibilité*, tandis que les ensorceleurs ne considéreront cette possibilité que plus tard. Quand votre liste de sort s'accroît, jetez un œil sur *lueurs hypnotiques* (excellent pour distraire ou mettre des ennemis hors de combat sans leur faire le moindre mal) et *lévitation*.

Aucun lanceur de sorts ne peut se passer de *dissipation de la magie*, qui devrait assurément faire partie de vos sorts de 3e niveau. Pour son premier choix, un ensorceleur pourra préférer *boule de feu*, *éclair* ou *vol*, mais *dissipation de la magie* mérite le choix suivant. Ses usages sont multiples : vous pouvez affaiblir vos adversaires jeteurs de sorts en éliminant leurs améliorations de caractéristiques, leurs protections magiques, voire leurs sorts d'antimagie avec un bon jet de dés. Quelques sorts très utiles existent à ce niveau, tels que *don des langues*, *sphère d'invisibilité* ou *suggestion*. Vous disposez également d'excellents sortilèges pour soutenir l'ensemble du groupe, comme le fantastique *rapidité*.

Sorts de niveau supérieur

Une fois que vous avez acquis vos sorts du 1er au 3e niveau, le type de personnage que vous incarnez devrait être à peu près évident. Rester fidèle à ce thème peut faciliter vos choix en matière de sorts de plus haut niveau, mais vous pouvez toujours dévier de vos centres d'intérêts initiaux.

Magiciens

Si vous êtes du genre à écraser l'opposition sous un déluge de sorts offensifs, les options ne manquent pas. Des sorts comme *tempête de glace*, *brume mortelle*, *brume acide*, *éclair multiple*, *boule de feu à retardement*, *rayons prismatiques*, *flétrissure*, *nuage incendiaire* et *nuée de météores* (le plus puissant et le plus spectaculaire des sorts dans le jeu) délivrent des dégâts en veux-tu en voilà.

Certaines alternatives pour attaquer vos ennemis sont également à envisager. Parfois, il est plus utile de vaincre rapidement un adversaire puissant que d'en affaiblir plusieurs simultanément. *Métamorphose provoquée*, *assassin imaginaire*, *renvoi*, *désintégration*, ainsi que les différents *mots de pouvoir* sont précisément conçus pour éliminer des cibles individuelles.

Les sorts d'attaque « standards » des niveaux inférieurs (*projectile magique*, *boule de feu* et *éclair*), si vous les possédez, continueront de vous rendre d'excellents services. Les magiciens qui ne s'intéressent pas exclusivement aux combats pourront se consacrer à l'apprentissage de sorts qui leur octroient une plus grande versatilité et leur permettent d'accomplir des tâches que nul autre ne peut entreprendre. Cette catégorie comprend *métamorphose*, *porte dimensionnelle*, *passe-muraille*, *possession*, *porte de phase*, les multiples mains de Bigby, et les deux plus puissants sortilèges polyvalents du jeu, c'est-à-dire *souhait* et *souhait limité*.



Ceux qui préfèrent une approche plus subtile ou plus défensive dans leurs aventures disposent d'une bonne variété de sorts de haut niveau. *Peau de pierre* offre une excellente protection, particulièrement si on combine ce sort à *bouclier* et quelques bons objets magiques défensifs. *Mur de force* constitue la défense magique suprême et *zone d'antimagie* est son équivalent vis-à-vis des dangers magiques. Ne dédaignez pas pour autant *prévoyance*, *renvoi des sorts* ou *esprit impénétrable*.

Si pour franchir les obstacles, vous optez plutôt pour la finesse, les meilleurs choix sont sans doute *charme-monstre*, *immobilisation de monstres*, *domination*, *champ de force* et *domination universelle*. Glaner des informations grâce à *scrutation*, *œil du mage*, *analyse d'enchantement*, *mythes et légendes*, *scrutation ultime* ou *vision mystique* vous facilitera la tâche pour les situations à venir.

Ensorceleurs

Le choix des sorts pour un ensorceleur est bien plus crucial que pour un magicien. Pas de place pour la fantaisie, chaque sort acquis implique l'abandon (au moins temporaire) de tous les autres. Ces décisions vous suivront tout au long de votre carrière d'aventurier, pour le pire comme le meilleur. Prenez donc votre temps avant chaque acquisition.

La vraie force d'un ensorceleur réside dans sa capacité à lancer le même sort, encore et encore. Encore faut-il que ce soit le bon. Alors, quel genre d'ensorceleur êtes-vous ?

Un rôle de soutien vous satisfait peut-être ? Alors, examinez les sorts qui peuvent transporter vos compagnons, qu'il s'agisse de *patte d'araignée*, *lévitation*, *vol* ou *téléportation*. Un tel répertoire se révélera



très pratique pour le groupe, mais guère gratifiant. Un *éclair* jaillissant de vos doigts, même s'il est souvent moins utile, sera autrement plus exaltant que de voler d'un endroit à un autre. Les ensorceleurs constituent d'excellentes « plateformes d'artillerie mobiles ». Pourquoi ne pas choisir des sorts d'attaque en premier, avant de se tourner par la suite vers une magie plus utilitaire ?

Lorsque vous atteignez des niveaux plus élevés et que votre répertoire s'étend, consacrez-vous aux sorts qui offrent la plus grande flexibilité. Vous détenez si peu de sorts que vous devrez tirer la substantifique moelle de chacun d'entre eux. Voyez par exemple les sorts de l'école de l'illusion, en particulier ceux qui appartiennent à la catégorie de l'ombre : ils vous permettent de reproduire n'importe quel effet. Les différents « murs » sont utiles à la fois pour la défense et pour l'attaque. Tous les sorts de *convocation* sont utiles en cas de combat, mais si vous connaissez *don des langues* ou maîtrisez le langage adéquat, il est possible d'affecter les monstres convoqués à d'autres tâches (de l'ouverture musclée des portes jusqu'au déclenchement des pièges). Ajouter dès que possible *métamorphose* à votre liste est une bonne idée : ce sort accroît votre mobilité, améliore vos capacités défensives, et il vous autorisera même quelques attaques sous votre nouvelle forme.

Attention aux sorts qui font partie d'une série. Un magicien peut se permettre d'apprendre tous les sorts de *convocation de monstres*, mais ce n'est pas votre cas. Il existe peu de différences entre les sorts similaires à des niveaux rapprochés (*convocation de monstres I* et *convocation de monstres II*, par exemple) donc, si vous en choisissez plus d'un, soyez sûr d'en retirer une réelle progression dans vos pouvoirs. Ainsi, inutile d'apprendre à la fois *changement d'apparence* et *modification d'apparence*. Au cours de votre progression, il faudra choisir entre des sorts équivalents comme *suggestion* et *charme-personne*, *porte dimensionnelle* et *téléportation*, *immobilisation de personne*, *suggestion de masse* et *charme de groupe*. Il est payant d'anticiper et d'évaluer les sorts du niveau suivant, avant de décider quelles sont les capacités que vous désirez immédiatement et celles qui peuvent attendre.

La sélection des objets magiques

Thésauriser les objets magiques n'a pas le moindre intérêt si vous décédez à cause de votre hésitation à les utiliser. Créer ou acheter des objets non permanents tels que des potions, des parchemins ou des baguettes augmente radicalement l'efficacité de votre personnage et de l'ensemble du groupe.

Si vous avez choisi des dons de création d'objets, servez-vous en. L'écriture de parchemins au 1er et au 2e niveau, la préparation des potions au 3e et au 4e ou, mieux encore, la fabrication de baguettes à partir du 5e niveau sont des activités qui facilitent la survie de votre mage et de tout le groupe, et cela revient beaucoup moins cher que d'acheter tous ces objets. Il est absurde de payer le prix fort pour quelque chose que vous pouvez obtenir à moitié prix avec le don approprié. Admettons qu'un personnage-joueur typique du 5e niveau possède des objets et des richesses dont la valeur atteint approximativement 9000 po. Créer une baguette capable de lancer un sort de 3e niveau coûte 5625 po, soit la moitié du prix d'achat normal, ce qui préserve une partie des ressources du personnage pour d'autres acquisitions.

Envisagez l'écriture ou l'achat de parchemins de *rapidité*, *invisibilité*, et de *peau de pierre*. Ces trois sorts, renforcés par votre propre sélection de sorts quotidienne, peuvent faire de vous une véritable machine de guerre (et puisque vos ennemis sont susceptibles de bénéficier du même traitement, gardez toujours un sort de *dissipation de la magie* prêt à l'emploi, qu'il soit mémorisé, inscrit sur un parchemin ou dans une baguette). Un autre usage excellent pour les parchemins (surtout si vous les créez vous-même), consiste à y inscrire les sorts que vous ne souhaitez pas mémoriser, mais qui risquent de faire cruellement défaut dans certaines circonstances. Parmi ceux-ci, on peut citer *verrou du mage*, *vision dans le noir*, *ancre dimensionnelle*, *dissipation suprême*, *arme magique supérieure*, *déblocage*, *localisation d'objet*, *manipulation à distance*, *arme magique*, *coursier fantôme*, *délivrance des malédictions*, *corde enchantée*, *transmutation de la pierre en chair*, *disque flottant de Tenser* et *mur de force*.

Si vous avez les moyens de créer une baguette, *flèche acide de Melf* est un bon choix offensif. Mais mieux vaut sans doute s'orienter vers le soutien du groupe. Vos compagnons se montreront plus enclins à financer vos travaux sur une *baguette d'endurance*, *de force de taureau* ou *de grâce féline* qui pourra être employée sur eux. Et bien entendu, plus le groupe d'aventuriers est capable et compétent dans son ensemble, plus vos chances individuelles de survie sont élevées.

Parmi les autres objets en mesure de vous sauver la vie et que vous devriez toujours avoir sur vous, il y a les potions de *soins*. N'ignorez pas la potion d'*endurance*, et n'ayez pas peur de l'utiliser : glaner quelques points de vie supplémentaires est toujours utile. Voici en outre une liste d'objets fort utiles et relativement peu coûteux : *bottes de rapidité*, *broche de défense*, *anneau de protection*, *gants de Dextérité*, les différentes *pierres ioun*, et le *charme antipoison*.

Avec plus d'expérience et de moyens, un certain nombre d'objets permanents et essentiels vous deviendront accessibles. Votre priorité devrait être la panoplie défensive de base, combinant des *bracelets d'armure*, un *anneau de protection*, une *amulette d'armure naturelle* et une *cape de résistance*. Essayez d'obtenir à chaque fois le plus puissant objet possible, mais concentrez-vous sur l'acquisition de l'ensemble de la panoplie, quitte à porter des objets individuellement faibles mais qui se combinent bien. Cette tactique revient moins cher et offre plus de garantie que de compter sur un ou deux objets puissants (en cas de perte d'un objet, votre défense globale n'est pas particulièrement affaiblie).

Une fois cette protection de base obtenue, portez dès que possible vos efforts sur le renforcement de la caractéristique qui détermine votre aptitude au lancer de sorts, avec un *bandeau d'Intelligence* ou une *cape de Charisme* (cette dernière exigeant la substitution d'un *gilet de résistance* à la *cape de résistance*, puisque l'on ne peut porter qu'une seule cape à la fois). Vous y gagnerez une plus grande quantité de sorts à jeter chaque jour et un DD des jets de sauvegarde contre vos sorts plus élevé. Soyez à l'affût des autres artifices qui améliorent vos facultés de mage, comme les *anneaux des arcanes* et les *perles de thaumaturgie*.

Choisir les objets magiques plus coûteux relève généralement de la même logique que la sélection des sorts, mais puisque le nombre d'objets utilisables au même moment est limité, concentrez-vous sur ceux dont les pouvoirs comblent les lacunes de vos sorts. Si vous pouvez vous permettre l'acquisition d'un bâton, une sélection de sorts rapides et utilisables fréquemment s'ouvre à vous, dont la puissance dépasse souvent ceux contenus dans une baguette. Les *bâtons de feu* ou *de froid* renferment une grande puissance offensive. Un *bâton de la pierre et de la terre* accroît votre mobilité, et un *bâton d'envoûtement* fait des merveilles pour se débarrasser discrètement de vos adversaires. Soyez raisonnable dans vos attentes, car si les *bâtons de transport* ou *de surpuissance* sont à la fois puissants et versatiles, le coût en est prohibitif, et on tombe rarement dessus par hasard.

De la variété pour les spécialistes

Voici un moyen subtil de contourner les limitations en matière d'objets magiques que subissent les magiciens ayant choisi une école de prédilection : gagnez au moins un niveau d'ensorceleur. Cette classe de personnage a accès à toutes les écoles de magie. Vous ne pourrez toujours pas, en tant que magicien, mémoriser ou lancer des sorts appartenant aux écoles qui vous sont interdites, mais vous serez en mesure d'utiliser les objets à fin d'incantation et les objets à potentiel magique, quel que soit le sort profane concerné, en tant qu'ensorceleur.

Bien sûr, cette approche a un prix. Chaque niveau d'ensorceleur acquis est un niveau de magicien perdu, ce qui retarde l'acquisition des sorts de plus haut niveau.



Les *yeux de charme, d'anathème* ou *de pétrification* vous permettent de porter des attaques de type regard, ce qui peut s'avérer efficace contre des ennemis nombreux un peu trop proches. Si votre sélection de sorts vous offre une puissance offensive déjà conséquente, des objets défensifs ou utilitaires comme une *robe de mimétisme*, une *robe scintillante*, des *yeux de l'aigle* ou des *lunettes grossissantes* vous seront plus utiles.

Une *boule de cristal*, idéale pour glaner des informations compensera votre manque éventuel de sorts de Divination (surtout avec une bonne valeur dans la compétence Scrutation), tout comme un *casque de télépathie* ou un *médaillon des pensées*, même s'il faudra retirer votre *amulette d'armure naturelle* pour utiliser ce dernier.

Les différentes *statuettes merveilleuses* offrent des facilités de transport, des alliés pour le combat, voire les deux. Enfin, pour les déplacements, rien ne vaut un *tapis* (ou un *balai*) *volant*.

Pour les magiciens : les écoles de prédilection

Se spécialiser dans une école autorise le magicien à préparer un sort supplémentaire de l'école choisie par jour et par niveau de sort. Le personnage obtient également un bonus de +2 aux jets de Connaissance des sorts pour tous les sorts appartenant à son école. Cet avantage est particulièrement utile lorsqu'il apprend un nouveau sort (voir Ajout de formules au livre de sorts, page 155 du *Manuel des Joueurs*). Plus le répertoire de sorts dont dispose un magicien est vaste, plus le magicien est puissant. Pourtant, le plus souvent, les jets de Connaissance des sorts ont lieu pendant la partie lorsque le personnage emploie *détection de la magie* afin d'identifier une aura magique, tente un contresort ou lit pour la première fois un sort sur un parchemin.

La spécialisation a néanmoins un prix. Maîtriser les sorts d'une école de prédilection implique l'abandon total des sorts d'au moins une autre école : il est impossible de les recopier dans son livre, de les préparer à partir du livre d'un autre magicien, voire de les lancer à partir d'objets à fin d'incantation (comme les parchemins) ou d'objets à potentiel magique (comme les baguettes et les bâtons). Qui plus est, le spécialiste est pénalisé d'un malus de –5 sur ses jets de Connaissance des sorts visant les sorts et les effets d'une école interdite.

Enfin, c'est en début de carrière que le magicien choisit ou non de se spécialiser ; après, il est trop tard. Il est interdit d'avoir plusieurs écoles de prédilection, même par le multiclassage. Le magicien est toujours un magicien, quelle que soit l'école choisie. Aussi, si vous jouez un évocateur du 3e niveau et que vous gagnez un niveau, il est impossible de devenir un évocateur 3e niveau/1er niveau illusionniste.

Si vous faites le choix de la spécialisation, prenez le don École renforcée pour votre école de prédilection dès que possible. Vous allez lancer beaucoup de sorts du type choisi, alors rendez le DD des sauvegardes de vos adversaires aussi élevé que possible.

Les avantages et les désavantages de chaque école

Voici quelques indications sur la manière dont le choix de chaque école affectera votre personnage (reportez-vous également au paragraphe École de prédilection, page 39 du *Manuel des Joueurs*).

Abjuration

Si vous aimez dresser de puissantes défenses, l'Abjuration est faite pour vous. L'école comprend également plusieurs sorts offensifs puissants, quoique limités. Par exemple, si une carrière de chasseur de démon vous tente, *bannissement* est une arme superbe.

Pour devenir un abjurateur, il faut choisir la ou les écoles interdites dans la liste suivante : 1) Enchantement, Évocation, Illusion, Invocation ou Transmutation ; ou 2) Divination et Nécromancie.

Il est tentant de délaisser la Divination et la Nécromancie, dont les sorts à bas niveau ne sont guère puissants. D'un autre côté, la Divination offre des sorts fort utiles (quoique peu spectaculaires) et la Nécromancie comprend tous les sorts qui provoquent la terreur (que vous pouvez considérer comme des « petits *bannissements* »). Il est sans doute préférable de se priver plutôt d'une seule école. L'Invocation est un choix naturel, puisque cette école est à l'opposé de vos activités (elle amène des créatures et des objets que vous auriez tendance à renvoyer d'où ils viennent). L'Illusion, qui se consacre principalement au domaine de l'irréel, est une option raisonnable (mais qui vous prive de l'excellent *invisibilité*). Se priver de la Transmutation n'est pas une bonne idée, car cette école fournit des sorts très utiles, y compris ceux qui augmentent les caractéristiques. De même, il est peu prudent de se passer des puissants sorts de l'école d'Évocation dont certains, particulièrement *mur de feu, mur de force* et *mur de glace*, créent des barrières qui se combinent harmonieusement avec les effets produits par votre école de prédilection.

Divination

La plupart des sorts de Divination sont très pratiques, mais pas très excitants. Néanmoins, si vous appréciez d'être celui qui possède toutes les réponses, vous avez choisi la bonne école.

Pour accéder au statut de devin, il vous faudra désigner une seule école, à votre choix, comme école interdite. C'est là sans doute le plus grand avantage de cette spécialisation : un prix dérisoire pour un grand bénéfice. Vous pourrez aisément vous passer de la Nécromancie ; devenir un devin ne vaut pas la perte d'une autre école.

Enchantement

Cette famille de sorts est subtile et peut se révéler très puissante si ses ressources sont exploitées correctement. Un enchanteur peut vaincre vos ennemis et filer avant que quiconque ne s'aperçoive de sa venue. Malheureusement, certaines situations peuvent se présenter dans lesquelles les sorts de cette école seront inopérants, comme les affrontements avec les morts-vivants, les créatures artificielles ou les créatures de type vermine.

Pour devenir un enchanteur, vous devrez choisir la ou les écoles interdites dans cette liste : 1) Abjuration, Évocation, Illusion, Invocation ou Transmutation ; ou 2) Divination et Nécromancie.

L'Évocation et la Transmutation comportent des sorts puissants, et abandonner ces écoles est un prix bien élevé. Néanmoins, si vous êtes devenu un enchanteur par goût de la subtilité et de la discrétion, l'Évocation n'est sûrement pas votre tasse de thé. Choisir l'Abjuration vous prive du vital *dissipation de la magie*, et ce n'est pas une bonne idée. Si vous ne pouvez vraiment pas vous passer d'un fort potentiel offensif et que vous pensez être en mesure de vous débrouiller sans collecte magique de renseignements, se dispenser de la Divination et de la Nécromancie n'est pas une mauvaise solution.

Évocation

Cette école de magie profane comprend les plus puissants sorts offensifs du jeu. C'est la spécialité la plus évidente si vous voulez vraiment tout fracasser sur votre chemin, mais le prix à payer est en proportion.

Vous devrez choisir une ou plusieurs écoles interdites dans la liste suivante : 1) Invocation ; 2) Transmutation ; 3) deux écoles au choix parmi les trois suivantes : Abjuration, Enchantement et Illusion ; 4) trois écoles au choix.

Vous pouvez vous permettre de perdre l'Invocation, dont les sorts offensifs ne manqueront pas à qui détient *boule de feu, tempête de grêle* et *éclair*. Dédaigner l'Abjuration et le crucial *dissipation de la magie* n'est pas une solution viable. Si vous êtes devenu un évocateur pour son potentiel explosif, les écoles de l'Enchantement et de l'Illusion deviennent tout à fait superflues : pourquoi s'encombrer de telles subtilités ? Néanmoins, certains évocateurs obtiennent en mêlant illusions et évocations une combinaison redoutable : si vous lancez alternativement des sorts de ces deux écoles, vos ennemis seront bien en peine de déterminer ce qui réel de ce qui est illusoire. Si vous suivez cette voie, dispensez-vous de l'Invocation ou bien de trois autres écoles (le meilleur choix étant sûrement Divination, Nécromancie et Enchantement).

Illusion

Voici une école flexible, qui inclut des sorts pouvant blesser (ou tuer), camoufler, tromper, et même créer. Son handicap réside dans l'impuissance de l'illusionniste (qu'il partage avec l'enchanteur) face à des adversaires dépourvus d'esprit. En outre, nombreux sont les sorts d'illusion qui ne peuvent pas affecter ou blesser directement les ennemis du magicien ; ce dernier doit se montrer suffisamment astucieux pour les mystifier.

Pour devenir un illusionniste, vous devez vous interdire une ou plusieurs écoles dans la liste suivante : 1) Abjuration, Enchantement, Évocation, Invocation ou Transmutation ; 2) Divination et Nécromancie.

Divination, qui dévoile la vérité, est l'antithèse de l'Illusion il parait donc naturel de la rejeter. Néanmoins, étant donné la faiblesse des sorts de votre école contre les morts-vivants, inclure quelques sorts de Nécromancie à votre répertoire peut vous tenter. Or, il est impossible de se passer d'une école tout en gardant l'autre. Par ailleurs, ignorer les intuitions offertes par la Divination peut faire de vous une proie facile pour les autres illusionnistes, ce qui serait pour le moins embarrassant. Choisir son école interdite parmi l'Enchantement, l'Évocation, l'Invocation et la Transmutation est une meilleure alternative. Prenez cette décision en fonction de votre style en matière de magie. L'Évocation comme l'Invocation traitent d'effets bien réels (et mortels), donc antagonistes dans l'esprit aux sorts de l'école de l'Illusion, mais vous obtiendrez de bons résultats en combinant les effets de ces deux écoles. Certains illusionnistes considèrent l'école de l'Enchantement comme redondante avec leur propre magie, puisqu'ils détiennent déjà des sorts capables de tromper et de créer la confusion, mais d'autres professent au contraire la complémentarité de ces deux écoles. Si vous préférez incarner un illusionniste flamboyant et plein de panache, dispensez-vous de l'école d'Enchantement. Si vous privilégiez l'approche subtile, vous pourrez vous passer de l'Invocation ou de l'Évocation.

Invocation

Cette école offre un bon compromis entre l'attaque et la défense. Elle constitue une voie particulièrement attractive si vous voulez doter votre personnage d'un parfum d'exotisme et de mystère, en particulier à haut niveau lorsque vous pourrez convoquer des créatures venant d'autres plans pour leur demander (voire exiger) divers services.

Devenir un invocateur implique l'abandon d'une ou plusieurs écoles : 1) Évocation ; 2) Transmutation ; 3) deux écoles au choix parmi les trois suivantes : Abjuration, Enchantement et Illusion ; ou 4) trois écoles au choix.

L'Évocation offre de puissants sorts de combat, mais souvenez-vous que vous n'êtes pas une mauviette dans ce domaine. Bien que l'Abjuration soit à l'opposé de vos activités, il est peu judicieux de se passer des sorts qu'elle propose. Outre *dissipation de la magie*, vous perdriez les sorts dont vous avez besoin pour vous débarrasser de tout ce qui échappe à votre contrôle après l'avoir invoqué. Il est préférable de se passer de l'Enchantement et de l'Illusion. L'école de Transmutation est utile, bien fournie et difficile à sacrifier sauf si vous estimez indispensable de garder un accès à l'Évocation. Si vous préférez vous interdire trois écoles, les meilleurs choix sont sûrement la Divination, la Nécromancie, et l'Illusion ou l'Enchantement.

Nécromancie

Cette école n'est pas particulièrement adéquate pour vaincre rapidement un grand nombre d'ennemis, mais elle peut se montrer dévastatrice contre un petit groupe d'ennemis vivants. Le nécromancien est un bon choix pour les joueurs qui ont le goût des personnages un peu inquiétants.

Pour suivre cette voie, il vous faudra abandonner une école et une seule, à votre discrétion. Comme la Divination, la Nécromancie n'impose pas des conditions drastiques. Les « meilleures » écoles à s'interdire sont la Divination, l'Enchantement ou l'Illusion. Choisissez plutôt l'une des deux dernières si vous pensez rencontrer fréquemment des morts-vivants.

Transmutation

L'école de Transmutation comporte plus de sorts qu'aucune autre, ce qui fait d'elle la spécialité offrant la plus grande variété d'effets différents. Certains des sorts qui en font partie (comme *rapidité* ou *téléportation*) constituent les bases indispensables de la magie d'un magicien aventurier. C'est le bon choix si vous voulez juste quelques sorts en plus ou si vous désirez incarner le stéréotype du magicien.

Pour devenir un transmutateur, il vous faudra choisir une ou plusieurs écoles prohibées dans la liste suivante : 1) Évocation ; 2) Invocation ; 3) deux écoles au choix parmi les suivantes : Abjuration, Enchantement et Illusion ; 4) trois écoles au choix.

L'Invocation comme l'Évocation proposent de puissants sorts offensifs, mais si vous choisissez de vous priver de l'une d'entre elle, la profondeur et la variété de l'école de Transmutation compenseront largement cette perte. D'un autre côté, toutes deux se combinent fort bien avec la magie d'un transmutateur. C'est encore une fois une question de style. Votre école de prédilection offre une bonne mobilité et si vous voulez parcourir le champ de bataille en vaporisant vos ennemis, vous vous passerez aisément de l'Invocation. Par contre, si vous avez choisi la Transmutation pour sa polyvalence, conservez l'Invocation plutôt que l'Évocation. Évitez de perdre l'Abjuration si possible, vous pouvez vous débrouiller sans l'Enchantement ou l'Illusion. Enfin, il est possible de désigner trois écoles prohibées. Dans ce cas, l'Illusion, la Nécromancie et la Divination constituent la meilleure option.

LE FAMILIER : UN VÉRITABLE AMI

Peu d'investissements sont aussi profitables que l'argent et le temps employés à acquérir un familier. Compagnon d'une vie, espion, serviteur, il est le meilleur ami de chaque lanceur de sorts et son confident le plus loyal. Tous les familiers peuvent exécuter quantité de tâches et de missions qui, sans eux, exigeraient l'utilisation d'un sort : aller chercher de petits objets, jeter un œil dans un couloir, écouter aux portes ou monter la garde pendant les heures de sommeil. De plus, les familiers accordent certains pouvoirs (comme servir de conduit aux attaques au contact magiques du lanceur de sorts), selon leur nature et l'expérience de leur maître.

Cela vaut la peine de protéger son familier une fois acquis. Bien sûr, sa valeur est grande, mais la perte subie par son maître s'il vient à décéder sera plus grande encore (voir page 35 dans le *Manuel des Joueurs*).

Appeler un familier

Pour gagner les services d'un familier, il convient tout d'abord de localiser le type de créature désiré (mais pas en l'invoquant). Le futur maître peut employer tous les moyens nécessaires naturels afin d'acquérir le familier recherché. Souvent, en milieu urbain, il est possible d'acheter l'animal dans l'échoppe adéquate, tout simplement. Si le personnage détient le don Familier supérieur (voir le chapitre 2, les dons), une créature plus puissante peut devenir son familier, mais localiser l'élu(e) demandera certainement plus de travail.

Après avoir repéré son futur familier, le jeteur de sorts doit s'arranger pour le garder à portée de main tout au long du rituel (soit une journée) qui les liera tous les deux. Avec un peu de chance, la créature sera suffisamment amicale pour rester de son plein gré, mais parfois le « candidat » devra être attaché, voire mis en cage pour l'empêcher de s'éloigner.

Le rituel échoue si le familier est hostile ou inamical envers celui qui veut devenir son maître. Une créature possédant une valeur d'Intelligence de 3 ou mieux (avant l'augmentation due au statut de familier) doit être initialement amicale envers le lanceur de sorts. Le rituel échoue également si la créature est sujette à un effet quelconque de charme ou de coercition. Le futur maître est néanmoins libre d'utiliser tout moyen non magique pour améliorer les dispositions de la créature envers lui, des jets de Charisme aux petites récompenses.

Il est impossible de posséder plus d'un familier à un moment donné, et le familier ne peut pas avoir plusieurs maîtres. Le familier d'un personnage ne peut pas changer de maître.

Pouvoirs des familiers

Un familier dispose de tous les pouvoirs spéciaux propres à son espèce, ainsi que des différents pouvoirs décrits à la page 34 du *Manuel des Joueurs*. Il garde ses pouvoirs de familier aussi longtemps que lui et son maître sont en vie, à moins que ce dernier décide de rompre le lien qui les unit.

Si le familier est doté d'une moindre longévité que celle de son maître, il cesse de vieillir à l'allure normale de son espèce pour adopter le rythme de vieillissement normal de son maître. S'il est renvoyé, il retrouve son rythme naturel mais ne souffre d'aucun effet néfaste immédiat. Si le familier dispose d'une espérance de vie plus longue que celle de son maître, il vieillit normalement pour son espèce.

Malgré son intelligence et ses compétences, le familier reste une extension de son maître et n'existe pas réellement par lui-même. Il ne peut donc pas développer des compétences ou des pouvoirs indépendamment du lanceur de sorts auquel il est lié, et il lui est impossible d'adopter une classe de personnage.

Le niveau du maître

C'est le niveau du maître qui détermine les pouvoirs gagnés par la créature ; dans ce cas, le niveau du personnage dans la classe qui peut bénéficier d'un familier. Si vous avez des niveaux dans deux de ces classes, ajoutez-les pour déterminer les pouvoirs obtenus. Par exemple, un magicien de 10e niveau / guerrier de 5e niveau est considéré comme étant du 10e niveau en ce qui concerne les pouvoirs de son familier, puisque les guerriers ne peuvent pas en acquérir. Vis-à-vis de son familier, un magicien du 5e niveau / ensorceleur du 5e niveau est assimilé à un personnage du 10e niveau, puisque ses deux classes sont en mesure d'appeler un familier. Certaines classes de prestige accordent des sorts supplémentaires ou augmentent les niveaux effectifs de lanceur de sorts. Les niveaux gagnés dans ces classes n'améliorent pas les pouvoirs du familier.

Les niveaux négatifs transmis au jeteur de sorts n'affectent pas le familier. Si un niveau est effectivement perdu, toutefois, les pouvoirs du familier sont également réduits. Dans le cas où le familier a été obtenu avec le don Familier supérieur et que le niveau du personnage tombe en dessous du niveau requis, le familier ne quitte pas son maître, mais il subit quand même les conséquences de la perte de niveau.

Un familier qui reçoit un niveau négatif subit les handicaps prévus (voir page 71 du *Guide du Maître*). Si la perte de niveau devient effective, il est traité comme le familier d'un personnage de niveau plus bas. Par exemple, Mialyë est une magicienne de 9e niveau lorsque son familier rate son jet de Vigueur contre une absorption d'énergie et perd un niveau. Il est désormais traité comme le familier d'un maître de 8e niveau, et il gardera son niveau de retard sur Mialyë tant que son niveau n'aura pas été restauré.

Dés de vie : pour les effets qui dépendent des dés de vie (comme le sort de *sommeil*), on utilise soit le niveau du maître, soit les dés de vie du familier, en prenant la valeur la plus élevée.

Points de vie : un familier possède la moitié des points de vie de son maître, arrondis à l'entier inférieur. Si son total de points de vie normal est supérieur, il peut conserver cette valeur.

Toute augmentation permanente des points de vie du maître (par le gain d'un niveau ou une augmentation permanente de la Constitution) accroît également les points de vie du familier. Toutefois, ce dernier ne bénéficie pas des points de vie supplémentaires obtenus grâce à des augmentations temporaires, que ce soit par le biais du sort *aide*, d'une amélioration de la Constitution (la rage du barbare, un sort d'*endurance*, une pierre ioun rhomboïdale rose vif), ou d'un gain de dés de vie (avec l'inspiration héroïque des bardes). Toute réduction permanente du total de points de vie du maître, provoquée par la perte d'un niveau ou l'affaiblissement de la Constitution, affecte également le familier.

Lorsque la valeur de Constitution d'un familier change, ses points de vie normaux (en tant que créature de son espèce) sont affectés mais, habituellement, son total réel n'évolue pas (puisqu'il équivaut à la moitié des points de vie de son maître). Néanmoins, le familier utilise la valeur modifiée pour ses jets de Vigueur (voir le paragraphe Jets de sauvegarde ci-dessous).

Un familier peut bénéficier des bonus de points de vie octroyés par divers sorts ou effets. Ainsi, un barde peut employer l'inspiration héroïque pour lui accorder 2d10 points de vie temporaires (entre autres bénéfices).

Attaques : le familier utilise le meilleur bonus de base à l'attaque possible entre celui de son maître et le sien, et ajoute son meilleur bonus de Force ou de Dextérité. Il emploie son propre modificateur de Dextérité lorsqu'il effectue des attaques à distance, s'il dispose d'un tel pouvoir, bien entendu.

Le familier possède les mêmes armes naturelles que les autres créatures de son espèce, et inflige les dégâts correspondants.

Jets de sauvegarde : le familier bénéficie des bonus de base de son maître aux jets de sauvegarde (s'ils sont supérieurs aux siens), mais les modificateurs sont déterminés en fonction de ses propres valeurs de caractéristiques.

Compétences : le familier peut employer ses propres compétences ainsi que celles de son maître, s'il est physiquement capable de le faire (un chat ou un serpent aura probablement des difficultés avec l'Artisanat). Pour déterminer la valeur du familier dans une compétence connue par le maître, il faut combiner les degrés de maîtrise du personnage avec le modificateur de la caractéristique du familier qui s'applique à cette compétence. Si

le lanceur de sorts et son familier possèdent tous les deux la même compétence mais que la valeur du familier est meilleure, il peut l'utiliser.

Pouvoirs spéciaux

La plupart des pouvoirs d'un familier sont étroitement liés au niveau du maître (voir la Table 3–9 du *Manuel des Joueurs*). Ce paragraphe développe quelque peu les informations fournies sur ces pouvoirs.

Armure naturelle : les familiers sont très résistants et augmentent leur CA naturelle au fur et à mesure de la progression du jeteur de sorts. Il ne s'agit pas d'un bonus d'altération attribué à une amure naturelle existante, mais bien d'un renforcement progressif de celle-ci.

Intelligence : la valeur d'Intelligence du familier augmente en fonction du niveau du maître, mais le familier emploie sa propre valeur si elle est supérieure.

Esquive surnaturelle : ce pouvoir extraordinaire est très similaire dans son fonctionnement au pouvoir du même nom développée par les moines. Le familier tire bénéfice de l'esquive surnaturelle même s'il est pris au dépourvu ou privé de son bonus de Dextérité (bien que, dans ce dernier cas, ses chances de réussir son jet de sauvegarde soient plus faibles).

Transfert d'effet magique : tout sort jeté sur le jeteur de sort peut, si ce dernier le désire, affecter son familier. Pour être ainsi transféré, le sort doit cibler le jeteur de sort ; l'effet d'un sort qui affecte une zone ne peut être transféré. Les sorts dont la portée est « contact » ne peuvent pas être transférés sauf si le jeteur de sort se cible lui-même.

Le familier peut même se voir transférer des sorts qui n'affectent pas le type de créatures auquel il appartient (créature magique le plus souvent). Le sort transféré ne doit pas nécessairement être profane. Tout sort que le personnage peut jeter sur lui-même est en mesure d'affecter le familier. Il est permis de transférer des pouvoirs magiques ou surnaturels, à condition de cibler leur effet sur soi-même. De même, les effets des objets magiques peuvent être transférés, mais seulement des sorts ou des pouvoirs magiques que le maître peut cibler sur lui-même. Par exemple, Hennet et son familier peuvent bénéficier tous les deux du sort *armure de mage*, mais ils ne peuvent partager les effets d'une paire de *bracelets d'armure*.

Pour effectuer le transfert, le familier doit se trouver à moins de 1,50 m de son maître et ils doivent être reliés par une ligne d'effet ininterrompue. Si le sort transféré a une durée autre qu'instantanée, le familier doit rester dans ce rayon de 1,50 m et maintenir la ligne d'effet ou bien il perdra les effets du sort. Si ce dernier événement se produit, le familier n'a aucun moyen de bénéficier de nouveau des effets de ce lancement du sort.

Un familier et son maître sont considérés comme un seul et même être pour tout ce qui concerne les effets du sort. Par exemple, si Hennet décide de lancer *téléportation* sur lui-même et son familier, ce dernier n'est pas comptabilisé dans le poids emmené par le sort. De même, si Hennet transfère à son familier un sort de *respiration aquatique*, ils bénéficient tous les deux de la durée maximale (le familier n'est pas considéré comme une créature touchée). Un transfert d'*image miroir* crée des doubles du jeteur de sort et de son familier, mais une attaque réussie sur une image de l'un ou de l'autre élimine un double de chacun d'entre eux. Transférer *protection contre les énergies destructrices* protège le maître comme le familier, mais les dégâts subis par chacun d'entre eux sont déduits du montant total des dégâts que le sort peut absorber.

En dépit de ce qui précède, certains aspects du maître et du familier restent toujours distincts. Chacun dispose d'un total de points de vie qui lui est propre, et si un sort de *soins* est lancé, tous les points de vie récupérés sont attribués à un seul des deux partenaires. Toutefois, si le sort rend plus de points de vie qu'il n'est nécessaire, le surplus peut aller à l'autre total de points de vie. De la même manière, le maître et le familier ont des valeurs de caractéristiques distinctes, et un effet magique qui améliore une valeur de caractéristique doit être entièrement attribué à l'un des deux.

Dans certains cas, le même sort accorde des bénéfices qui peuvent être transférés et d'autres qui doivent être alloués au personnage ou au familier. Par exemple, le sort *aide* accorde 1d8 points de vie temporaires ainsi qu'un bonus moral de +1 sur les jets d'attaque et les jets de sauvegarde contre les effets provoquant la terreur. Si un magicien et son familier bénéficient de ce sort, le bonus de +1 les affectera tous les deux, mais les points de vie temporaires devront être attribués à l'un ou l'autre.

Par ailleurs, le personnage peut lancer tout sort dont la portée est « personnelle » sur son familier, à la façon d'un sort de contact. Dans ce cas, l'effet n'est pas transféré, mais le familier en bénéficie pour toute la durée du sort (où qu'il se rende par la suite).

Lien télépathique : le personnage peut communiquer télépathiquement avec son familier tant que celui-ci reste à moins de 1,5 km. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel, et une *zone d'antimagie* sur l'un des deux interlocuteurs empêchera toute conversation.

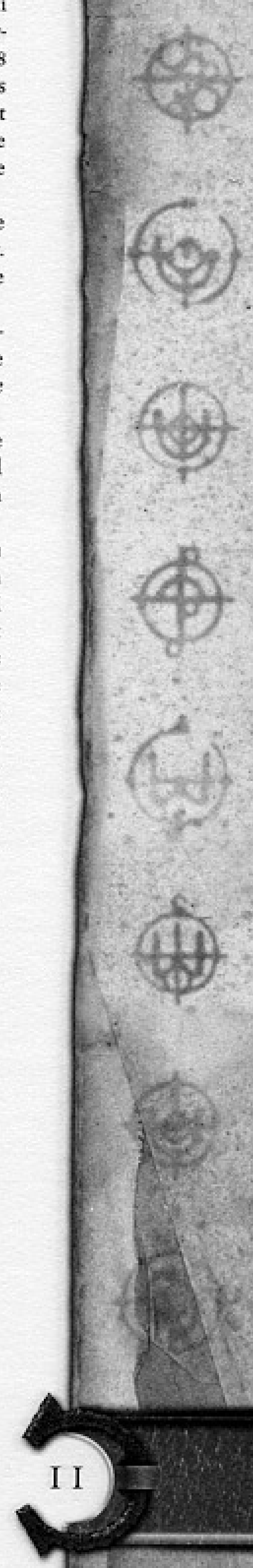
Le familier et son maître ne partagent pas leurs perceptions, le pouvoir n'autorise qu'un simple dialogue, aussi facile et naturel qu'une discussion orale, mais n'exige ni la parole, ni même un idiome commun.

Les valeurs d'Intelligence et de Sagesse du familier, ainsi que sa taille et son espèce, déterminent les informations qu'il est en mesure de transmettre à son maître. Tous les familiers sont aussi malins qu'un individu quelconque, mais habituellement, ils n'ont pas l'intelligence d'une personne brillante. Tous comprennent les notions de passé, présent et futur ; ils peuvent reconnaître les créatures, les objets et les activités courantes. Les familiers animaux, en particulier ceux dont la valeur d'Intelligence est inférieure ou égale à 9, peuvent être sujets à d'éventuelles distractions, qu'il s'agisse de nourriture, d'animaux ou de grosses créatures dangereuses à proximité (quand vous êtes Très petit, tout le monde vous paraît vraiment gros). Il sera souvent nécessaire de rappeler à l'ordre ces familiers.

À moins que le familier ne soit capable de s'exprimer par le biais du langage, il lui est impossible de rapporter les conversations qu'il a entendues. Il peut néanmoins dépeindre les interlocuteurs, désigner l'individu qui parle le plus et décrire l'humeur des participants. Quelle que soit sa valeur d'Intelligence, le familier est incapable de lire ou d'écrire et donc de recopier des documents ou d'énoncer leur contenu. Mais il est peut-être capable de s'en emparer.

Le familier doit être considéré comme une extension de son maître. Lorsqu'il se rend dans un endroit ou éprouve une quelconque sensation, le maître partage la familiarité ainsi acquise. Ainsi, il peut utiliser un sort de *téléportation* pour se rendre dans une pièce que seul son familier a visité. De même, si ce dernier a observé un objet, le mage pourra employer un sort de *localisation d'objet* pour trouver celui-ci, comme s'il l'avait vu en personne.

Conduit : à partir du 3e niveau, un ensorceleur ou un mage peut décider d'utiliser son familier comme un conduit pour ses sorts de contact, à condition de le toucher au moment de l'incantation. Le familier peut alors porter l'attaque de contact et déclencher l'effet du sort comme le ferait le personnage, et il est soumis aux mêmes limitations. Le sort concerné ne doit pas nécessairement être un sort profane (le familier peut servir de conduit pour tous les sorts de contact que le personnage est en mesure de lancer).



Le familier peut porter une attaque de contact au corps à corps ou ses attaques normales (il choisira l'option la plus favorable). Dans ce dernier cas, le jet d'attaque doit dépasser la Classe d'armure normale du sujet mais, s'il est réussi, les dégâts normaux seront infligés en plus de l'effet du sort. Dans le cas d'un familier pouvant porter plusieurs attaques, la première qui touche transmet l'effet du sort. S'il rate ses attaques, le sort est retenu.

Certains sorts de contact ont des effets remarquables une fois l'incantation achevée, et ces effets sont transmis au familier. Ainsi, *contact glacial* fait luire la main du jeteur de sort d'un éclat bleuté ; un familier servant de conduit pour ce sort luira de façon analogue.

Communication avec le maître : au 5e niveau, le familier et son maître peuvent communiquer verbalement comme s'ils utilisaient un langage qui leur est propre. Les autres créatures ne peuvent pas comprendre cet échange sans aide magique.

Communication avec les animaux du même type : lorsque le personnage atteint le 7e niveau, un familier animal peut communiquer avec les animaux du même type que lui (y compris les versions sanguinaires), mais les sujets de conversation sont limités par l'Intelligence des participants.

Les familiers supérieurs disposent d'un pouvoir similaire, qui leur permet de converser avec les créatures du même type ou sous-type qu'eux. Par exemple, un pseudo-dragon peut communiquer avec les créatures de type dragon, un Petit élémentaire de Terre est capable de discuter avec les créatures élémentaires du sous-type Terre, et un diablotin peut dialoguer avec les Extérieurs dont les sous-types sont Loi et Mal. De nombreux familiers supérieurs parlent également une ou plusieurs langues.

Résistance à la magie : une fois que le personnage a atteint le 11e niveau, le familier acquiert une résistance à la magie égale au niveau de son maître + 5. Certains familiers supérieurs possèdent une résistance à la magie qui leur est propre. Les deux résistances ne se cumulent pas, le familier garde la meilleure.

Scrutation : au niveau 13, le jeteur de sort peut observer son familier comme à l'aide du sort *scrutation*. Ce pouvoir magique est utilisable une fois par jour, il est lancé au niveau effectif du jeteur de sort.

Comme le sujet du pouvoir est bien connu du personnage, le DD du jet de Scrutation est de 5. Le familier étant une extension de la conscience de son maître, une partie du sujet du sort se trouve virtuellement à l'intérieur même du personnage ; cette connexion donne un modificateur de +10 sur le jet de Scrutation, le succès est donc quasiment automatique même si le familier erre sur un autre plan d'existence.

Renvoyer un familier

Parfois, un maître voudra se débarrasser d'un familier, soit parce que ce dernier a subi une blessure handicapante, soit parce qu'il désire simplement en changer. Pour renvoyer un familier, il suffit de le vouloir, mais briser le lien qui unit le personnage et son familier est considéré comme une action complexe.

Le renvoi d'un familier n'est pourtant pas une mince affaire. Il s'agit non seulement d'un acte insensible et froid, mais aussi de la rupture d'un lien profond entre deux êtres qui ont partagé leur existence pendant une longue période, et cela laisse des cicatrices. Immédiatement après le renvoi, le jeteur de sorts perd des points d'expérience (comme indiqué p. 35 du *Manuel des Joueurs*) et il lui sera impossible d'acquérir un nouveau familier avant un an et un jour. La créature perd instantanément ses pouvoirs de familier et devient une créature normale de son espèce ; elle n'est victime d'aucun autre effet néfaste.

La mort d'un familier

La mort d'un familier est une expérience déchirante. Le personnage perd des points d'expérience comme indiqué ci-dessus, et ne peut appeler un nouveau familier avant un an et un jour. Heureusement, les familiers peuvent souvent être rappelés à la vie, bien qu'un sort de *souhait* (ou de *miracle*) soit nécessaire pour les créatures de type élémentaire ou extérieur. Les créatures artificielles, comme les homoncules, ne peuvent jamais être rappelées à la vie ou ressuscités.

Rappeler un familier à la vie rétablit le lien qui l'unit à son maître. Néanmoins, le sort *réincarnation* constitue une exception à cette règle. Le sort fait renaître la créature dans un autre corps libre de tout lien, et elle n'est désormais plus un familier.

Quelle que soit la manière dont le familier est ramené à la vie son retour n'annule en rien la perte d'expérience subie par le jeteur de sort lors de son décès. Le familier, lui, ne subit aucune perte de niveau ou de Constitution. Si le niveau du maître a été réduit, toutefois, les pouvoirs du familier seront également affectés (voir le paragraphe Pouvoirs du familier).

La mort du maître

Si un personnage meurt et que son familier lui survit, une parcelle du maître poursuit son existence au sein de son fidèle serviteur. La créature perd les compétences et les points de vie supplémentaires acquis grâce à son maître, mais elle conserve l'essentiel de ses pouvoirs de familier ; ses pouvoirs sont déterminés comme si son maître avait deux niveaux de moins que de son vivant (sans descendre sous le 1er niveau). Si le jeteur de sort est rappelé à la vie, le lien est rétabli et le familier retrouve les pouvoirs correspondants au nouveau niveau de son maître.

Voici un exemple : Hennet a pour familier un chat. Il a atteint le 11e niveau lorsqu'il rate un jet de sauvegarde contre un poison mortel. Son chat devient une créature magique avec 1/2 DV et 1 points de vie (la moyenne avec un DV 1/2). Il possède les pouvoirs spéciaux d'un familier dont le maître est du 9e niveau : +5 à son armure naturelle, Intelligence 10, et la possibilité de communiquer avec les félins (les autres pouvoirs n'ont plus cours en l'absence de son maître). Si Hennet est rappelé à la vie, ce sera comme ensorceleur de 10e niveau, et son chat possédera tous les pouvoirs correspondants à un maître de ce niveau.

Familiers pour maîtres de taille hors norme

Les familiers proposés dans le *Manuel des Joueurs* sont destinés à des personnages de Petite, Moyenne et Grande taille. Les maîtres qui ne font pas partie de ces catégories peuvent choisir des familiers plus petits ou plus grands, en fonction de leur propre taille.

Familiers pour maîtres de Très Petite taille ou moins

Les maîtres dont la taille est inférieure aux tailles habituelles peuvent appeler des familiers qui leur sont proportionnés, comme indiqué ci-dessous.

Caractéristiques

Voici les caractéristiques des familiers de la Table 1–1. On considère que le maître est un personnage de 1er niveau, sans tenir compte d'éventuels bonus aux jets d'attaques et de sauvegarde dus à la race ou à la classe.

Pouvoirs conférés : en plus de leurs propres pouvoirs spéciaux, les familiers accordent tous à leur maître le don de



Table 1–1 : Familiers pour maîtres de Très Petite taille ou moins

Familier	Pouvoir spécial
Chauve-souris	—
Chouette effraie	Vision nocturne, confère un bonus de +2 aux jets de Déplacement silencieux
Crapaud	Confère +2 en Constitution
Épervier	—
Furet	Confère un bonus de +2 aux jets de Réflexes
Grive	Maîtrise une langue
Hérisson	Confère un bonus de +1 à l'armure naturelle
Musaraigne	Morsure venimeuse
Souris	Confère un bonus de +2 aux jets de Déplacement silencieux

Vigilance et les pouvoirs spéciaux lien télépathique et transfert d'effet magique dès le 1er niveau. Ils possèdent également le pouvoir d'esquive surnaturelle (voir plus haut).

Chauve-souris (familier) : FP — ; créature magique de taille Min ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +2 ; Vitesse 1,50 m, vol 12 m (bonne) ; CA 17 (contact 16, prise au dépourvu 15) ; Attaque — ; Espace occupé/allonge 30 cm x 30 cm/0 ; Particularités : vision aveugle à 36 m, pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +4, Vig +2, Vol + 4 ; For 1, Dex 15, Con 10, Int 6, Sag 14, Cha 4.

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +9, Perception auditive +9 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures).

Vision aveugle (Ext). la chauve-souris bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de Détection et de Perception auditive (inclus dans les totaux ci-dessus). Ce pouvoir est annulé par le sort *silence* (portée visuelle 3 m).

Chouette effraie (familier) : FP — ; créature magique de taille Min ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +3 ; Vitesse 3 m, vol 9 m (moyenne) ; CA 18 (contact 17, prise au dépourvu 15) ; Attaque +7 corps à corps (serres, 1d2–3) ; Espace occupé/allonge 30 cm x 30 cm/0 ; Particularités : confère un bonus de +2 aux jets de Déplacement silencieux, pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +5, Vig +2, Vol +4 ; For 4, Dex 17, Con 10, Int 6, Sag 14, Cha 4.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +20, Détection +6/+8 au crépuscule et dans l'obscurité, Perception auditive +14 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Botte secrète (serres).

Crapaud (familier) : FP — ; créature magique de taille Min ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +1 ; Vitesse 1,50 m ; CA 16 (contact 15, pris au dépourvu 15) ; Attaque — ; Espace occupé/allonge 30 cm x 30 cm/0 ; Particularités : confère un bonus de +2 à la Constitution, pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +3, Vig +2, Vol +4 ; For 1, Dex 12, Con 11, Int 6, Sag 14, Cha 4.

Compétences : Détection +5, Discrétion +21, Perception auditive +5 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures).

Épervier (familier) : FP — ; créature magique de taille Min ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +3 ; Vitesse 3 m, vol 15 m (moyenne) ; CA 18 (contact 17, pris au dépourvu 15) ; Attaque +7 corps à corps (serres, 1d3–3) ; Espace occupé/allonge 30 cm x 30 cm/0 ; Particularités : pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +5, Vig +2, Vol +4 ; For 4, Dex 17, Con 10, Int 6, Sag 14, Cha 6.

Compétences et dons : Détection +6/+8 à la lumière du jour, Perception auditive +6 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Botte secrète (serres).

Furet (familier) : FP — ; créature magique de taille Min ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +2 ; Vitesse 4,50 m, escalade 4,50 m ; CA 17 (contact 16, pris au dépourvu 15) ; Attaque +6 corps à corps (morsure, 1d2–4) ; Espace occupé/allonge 30 cm x 30 cm/0 ; Attaque spéciale : blocage des mâchoires ; Particularités : odorat, confère un bonus de +2 aux jets de Réflexes, pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +3 ; For 3, Dex 15, Con 10, Int 6, Sag 12, Cha 5.

Compétences et dons : Détection +4, Déplacement silencieux +9, Discrétion +13, Équilibre +10, Escalade +11 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Botte secrète (morsure).

Blocage des mâchoires (Ext). Si le furet parvient à mordre son adversaire, il maintient ses mâchoires fermées et inflige automatiquement à chaque round les dégâts correspondants à sa morsure. Dans cette situation, sa CA tombe à 15.

Grive (familier) : FP — ; créature magique de taille Min ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +2 ; Vitesse 3 m, vol 12 m (moyenne) ; CA 17 (contact 16, prise au dépourvu 15) ; Attaque — ; Espace occupé/allonge 30 cm x 30 cm/0 ; Particularités : maîtrise une langue, pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +4 ; For 1, Dex 15, Con 10, Int 6, Sag 14, Cha 6.

Compétences : Détection +6, Perception auditive +6 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures).

Hérisson (familier) : FP — ; créature magique de taille Min ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +0 ; Vitesse 4,50 m ; CA 17 (contact 15, pris au dépourvu 16) ; Attaque +5 corps à corps (morsure, 1d3–4) ; Espace occupé/allonge 30 cm x 30 cm/0 ; Attaque spéciale : venin ; Particularités : confère un bonus de +2 à l'armure naturelle, pouvoirs conférés, boule défensive ; AL au choix ; JS Réf +3, Vig +2, Vol +3 ; For 3, Dex 12, Con 10, Int 6, Sag 12, Cha 5.

Compétences et dons : Détection +5, Discrétion +17, Perception auditive +5 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Botte secrète (morsure).

Venin (Ext). Lorsqu'il se roule en boule défensive (voir ci-dessous), les épines injectent un venin aux ennemis qui atteignent le hérisson, jet de Vigueur (DD 10) ; effet initial et secondaire : perte temporaire de 1d2 points de Dextérité.

Boule défensive (Ext). Le hérisson peut se rouler en boule. Cette une action simple lui confère un modificateur (de circonstances) de +2 à sa CA et ses jets de sauvegarde. Retrouver une position normale correspond à une action libre.

Musaraigne (familier) : FP — ; créature magique de taille I ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +3 ; Vitesse 4,50 m, escalade 4,50 m ; CA 22 (contact 21, prise au dépourvu 19) ; Attaque +11 corps à corps (morsure, 1d2–5 et venin) ; Espace occupé/allonge 15 cm x 15 cm/0 ; Attaque spéciale : venin ; Particularités : odorat, pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +5, Vig +2, Vol +3 ; For 1, Dex 17, Con 11, Int 6, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons : Détection +8, Discrétion +23, Équilibre +11, Escalade +12, Perception auditive +8 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Botte secrète (morsure).

Venin (Ext). Morsure, jet de Vigueur (DD 11) ; effet initial et secondaire : perte temporaire de 1d2 points de Constitution.

Souris (familier) : FP — ; créature magique de taille I ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +0 ; Vitesse 3 m, escalade 3 m ; CA 19 (contact 18, prise au dépourvu 19) ; Attaque — ; Espace



occupé/allonge 15 cm x 15 cm/0 ; Particularités : confère un bonus de +2 aux jets de Déplacement silencieux, Odorat, pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +2, Vig +2, Vol +3 ; For 1, Dex 11, Con 10, Int 6, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons : Discrétion +20, Déplacement silencieux +12, Équilibre +8, Escalade +10 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures).

Familiers pour maîtres de Très Grande taille ou plus

Les maîtres dont la taille est supérieure aux tailles habituelles peuvent appeler des familiers qui leur sont proportionnés, comme indiqué ci-dessous.

Table 1–2 : Familiers pour maîtres de Très Grande taille ou plus

Familier	Pouvoirs spéciaux
Aigle (de taille M)	—
Chauve-souris (de taille P)	—
Chouette (de taille M)	Vision nocturne, confère un bonus de +2 aux jets de Déplacement silencieux
Corbeau (de taille P)	Maîtrise une langue
Glouton	Confère un bonus de +2 aux jets de Réflexes
Léopard	Confère un bonus de +2 aux jets de Déplacement silencieux
Lézard géant	Confère +2 en Constitution
Rat sanguinaire	Confère un bonus de +2 aux jets de Vigueur
Serpent venimeux (de taille M)	Morsure venimeuse

Caractéristiques

Voici les caractéristiques des familiers de la Table 1–2. On considère que le maître est un personnage de 1er niveau, sans tenir compte d'éventuels bonus aux jets d'attaques et de sauvegarde dus à la race ou à la classe.

Pouvoirs conférés : en plus de leurs propres pouvoirs spéciaux, les familiers accordent tous à leur maître le don de Vigilance et les pouvoirs spéciaux lien télépathique et transfert d'effet magique dès le 1er niveau. [Correction] Ils possèdent également le pouvoir d'esquive surnaturelle (voir plus haut).

Aigle de taille Moyenne (familier) : FP — ; créature magique de taille M ; DV 2 ; pv 13 ou la moitié des pv du maître ; Init +1 ; Vitesse 3 m, vol 26 m (moyenne) ; CA 13 (contact 11, pris au dépourvu 12) ; Attaques +3 corps à corps (2 coups de serres, 1d4+2), +1 corps à corps (coup de bec, 1d6+1) ; Particularités : pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +4, Vig +5, Vol +4 ; For 14, Dex 13, Con 14, Int 6, Sag 14, Cha 6.

Compétences et dons : Détection +6/+14 à la lumière du jour, Perception auditive +6 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Attaques multiples.

Chauve-souris de Petite taille (familier) : FP — ; créature magique de Petite taille ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +1 ; Vitesse 3 m, vol 12 m (bonne) ; CA 13 (contact 12, prise au dépourvu 12) ; Attaque +2 corps à corps (morsure, 1d4–2) ; Particularités : vision aveugle à 36 m, pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +3, Vig +2, Vol + 4 ; For 7, Dex 13, Con 10, Int 6, Sag 14, Cha 4.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +5, Détection +! Perception auditive +9 (ou les valeurs du maître si elles son supérieures) ; Botte secrète (morsure).

Vision aveugle (Ext). la chauve-souris bénéficie d'un bonu racial de +4 aux jets de Détection et de Perception auditive (inclu dans les totaux ci-dessus). Ce pouvoir est annulé par le sort *silen* (portée visuelle 3 m).

Chouette de taille Moyenne (familier) : FP — ; créatur magique de taille Moyenne ; DV 2 ; pv 13 ou la moitié des pv d maître ; Init +1 ; Vitesse 3 m, vol 18 m (moyenne) ; CA 1 (contact 11, prise au dépourvu 13) ; Attaques +2 corps à corps (serres, 1d4+2), +0 corps à corps (coup de bec, 1d6+1) ; Particularités confère un bonus de +2 aux jets de Déplacement silencieu pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +4, Vig +4, Vol +4 ; For 1 Dex 13, Con 12, Int 6, Sag 14, Cha 4.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +19, Détec tion +6/+14 au crépuscule et dans l'obscurité, Perceptio auditive +14 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) Attaques multiples.

Corbeau de Petite taille (familier) : FP — ; créature magique d Petite taille ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +1 ; Vitess 3 m, vol 12 m (moyenne) ; CA 13 (contact 12, pris au dépourvu 12) Attaque +2 corps à corps (serres, 1d3–3) ; Particularités : maîtrise un langue, pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +3, Vig +3, Vol +4 For 5, Dex 13, Con 12, Int 6, Sag 14, Cha 6.

Compétences et dons : Détection +6, Perception auditive +6 (ou le valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Botte secrète (serres).

Glouton (familier) : FP — ; créature magique de taill Moyenne ; DV 3 ; pv 25 ou la moitié des pv du maître ; Init +2 Vitesse 9 m, creusement 3 m, escalade 3 m ; CA 15 (contact 1 pris au dépourvu 13) ; Attaques +4 corps à corps (2 griffes, 1d4+2 –1 corps à corps (morsure 1d6+1) ; Attaque spéciale : rage Particularités : confère un bonus de +2 aux jets de Réflexe pouvoirs conférés, odorat ; AL au choix ; JS Réf +5, Vig +7, Vol +3 For 14, Dex 15, Con 19, Int 6, Sag 12, Cha 10.

Compétences : Détection +6, Escalade +15, Perception auditive + (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures).

Rage (Ext). Tout glouton blessé au combat devient enrag dès le round suivant et gagne +4 en Force et en Constitution, e subit un malus de –2 à la CA. Il peut se calmer au prix d'un action libre.

Léopard (familier) : FP — ; créature magique de taill Moyenne ; DV 3 ; pv 19 ou la moitié des pv du maître ; Init +4 Vitesse 12 m ; CA 16 (contact 14, pris au dépourvu 12) ; Attaques + corps à corps (morsure, 1d6+3), +1 corps à corps (2 griffes, 1d3+1) Attaques spéciales : bond, étreinte, pattes arrière ; Particularités confère un bonus de +2 aux jets de Déplacement silencieu pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +7, Vig +5, Vol +3 ; For 1 Dex 19, Con 15, Int 6, Sag 12, Cha 6.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +9, Détection + Discrétion +9/+17 dans les épais fourrés ou les hautes herbe Équilibre +12, Escalade +11, Perception auditive +6 (ou le valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Botte secrèt (morsure, griffes).

Bond (Ext). Si le léopard bondit sur un adversaire lors d premier round de combat, il peut attaquer à outrance (actio complexe) même s'il vient d'effectuer une action de déplacement.

Étreinte (Ext). Pour utiliser cette capacité, le léopard do commencer par saisir sa proie entre les mâchoires. S'il parvient immobiliser sa victime, il peut ensuite la lacérer avec ses pattes arriè

Pattes arrière (Ext). Une fois qu'il a immobilisé sa proie, le léopard peut, chaque round, porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrière (+6 corps à corps, 1d3+1 points de dégâts chacune). Cette attaque spéciale fait également partie de ses options quand il bondit sur son adversaire.

Lézard géant (familier) FP — ; créature magique de taille Moyenne ; DV 3 ; pv 22 ou la moitié des pv du maître ; Init +2 ; Vitesse 9 m, nage 9 m ; CA 16 (contact 12, pris au dépourvu 14) ; Attaque +5 corps à corps (morsure, 1d8+4) ; Particularités : confère un bonus de +2 à la Constitution, pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +5, Vig +6, Vol +3 ; For 17, Dex 15, Con 17, Int 6, Sag 12, Cha 2.

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +4, Discrétion +7/+15 dans les régions à végétation épaisse, Escalade +9, Perception auditive +4 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures).

Rat sanguinaire (familier) FP — ; créature magique de Petite taille ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +3 ; Vitesse 12 m, escalade 6 m ; CA 16 (contact 14, prise au dépourvu 13) ; Attaque +4 corps à corps (morsure, 1d4) ; Attaque spéciale : maladie ; Particularités : confère un bonus de +2 aux jets de Vigueur, odorat, pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +5, Vig +3, Vol +3 ; For 10, Dex 17, Con 12, Int 6, Sag 12, Cha 4.

Compétences et dons : Discrétion +11, Déplacement silencieux +6, Escalade +11 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Botte secrète (morsure).

Maladie (Ext). Fièvre des marais : morsure, jet de Vigueur (DD 12), temps d'incubation 1d3 jours ; effet : perte temporaire de 1d3 points de Dextérité et de Constitution (voir Maladie, page 76 du *Guide du Maître*)

Serpent venimeux de taille Moyenne (familier) FP — ; créature magique de taille Moyenne ; DV 2 ; pv 19 ou la moitié des pv du maître ; Init +3 ; Vitesse 6 m, escalade 6 m, nage 6 m ; CA 17 (contact 13, prise au dépourvu 14) ; Attaque +4 corps à corps (morsure, 1d4–1 et venin) ; Attaque spéciale : venin ; Particularités : odorat, pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +6, Vig +3, Vol +3 ; For 8, Dex 17, Con 11, Int 6, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons : Détection +9, Discrétion +12, Équilibre +11, Escalade +11, Perception auditive +9 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Botte secrète (morsure).

Venin (Ext). Morsure, jet de Vigueur (DD 11) ; effet initial et secondaire : perte temporaire de 1d6 points de Constitution.

Familiers supérieurs

Les lanceurs de sorts profanes ayant acquis le don Familier supérieur (voir le chapitre 2, les dons) peuvent choisir un nouveau familier dans une liste différente qui offre des possibilités inhabituelles. On y trouve des créatures possédant des pouvoirs spéciaux hors du commun mais qui suivent par ailleurs les règles propres aux familiers.

Caractéristiques

Voici les caractéristiques des familiers supérieurs de la Table 2–2 du chapitre 2, ainsi que les familiers optionnels présentés dans la Table 2–3. On considère que le maître est un personnage du niveau minimum requis, sans tenir compte d'éventuels bonus aux jets d'attaques et de sauvegarde dus à la race ou à la classe.

Pouvoirs conférés : en plus de leurs propres pouvoirs spéciaux, les familiers accordent tous à leur maître le don de Vigilance et les pouvoirs spéciaux lien télépathique et transfert d'effet magique dès le 1er niveau. Ils possèdent également le pouvoir d'esquive surnaturelle (voir plus haut).

Diablotin (familier) : FP — ; extérieur de taille TP (Loi, Mal) ; DV 7 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +3 ; Vitesse 6 m, vol 15 m (parfaite) ; CA 22 (contact 15, pris au dépourvu 19) ; Attaque +8 corps à corps (dard, 1d4 et venin) ; Espace occupé/allonge 75 cm x 75 cm/0 ; Attaques spéciales : pouvoirs magiques, venin ; Particularités : réduction des dégâts (5/argent), résistance au feu (20), vision dans les ténèbres, immunité contre le poison, métamorphose, régénération (2), pouvoirs conférés, conduit, communication avec le maître ; RM 5 ; AL LM ; JS Réf +6, Vig +3, Vol +6 ; For 10, Dex 17, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons : Connaissance des sorts +5, Déplacement silencieux +5, Détection +5, Discrétion +15, Fouille +5, Perception auditive +5 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Botte secrète (dard), Esquive.

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie, détection du Bien* et *invisibilité* (uniquement sur lui-même) à volonté ; *suggestion* 1 fois par jour. Tous ces pouvoirs sont lancés comme un ensorceleur de niveau 6 (DD du jet de sauvegarde égal à 10 + niveau du sort). Une fois par semaine, le diablotin peut également faire appel au sort *communion* pour poser jusqu'à six questions. À cette exception près, le pouvoir fonctionne comme le sort du même nom, jeté par un prêtre de niveau 12.

Vision dans les ténèbres (Sur). Il voit dans toutes les formes d'obscurité, y compris celles créées par les sorts *ténèbres* et *ténèbres profondes*.

Venin (Ext). Dard, jet de Vigueur (DD 13) ; effet initial : perte temporaire de 1d4 points de Dextérité, effet secondaire : perte temporaire de 2d4 points de Dextérité.

Transformation (Sur). Le diablotin peut se transformer à volonté (action simple). Ce pouvoir fonctionne comme le sort *métamorphose* lancé par un ensorceleur de niveau 12, si ce n'est que le diablotin est limité à une ou deux formes de taille M ou moins. Les formes les plus couramment utilisés sont : araignée monstrueuse, corbeau, rat et sanglier.

Régénération (Ext). L'acide affecte normalement le diablotin, de même que les armes saintes ou bénites, pour peu qu'elles soient magiques ou en argent.

Élémentaire de l'Air de Petite taille (familier) : FP — ; élémentaire de taille P (Air) ; DV 2 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +7 ; Vitesse vol 30 m (parfaite) ; CA 20 (contact 14, pris au dépourvu 17) ; Attaque +6 corps à corps (poing, 1d4) ; Attaques spéciales : maîtrise de l'Air, tourbillon ; Particularités : conduit, pouvoirs conférés, communication avec le maître, élémentaire ; AL au choix ; JS Réf +6, Vig +1, Vol +4 ; For 10, Dex 17, Con 10, Int 8, Sag 11, Cha 11.

Compétences et dons : Détection +5, Perception auditive +5 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Attaque en vol, Botte secrète (poing), Science de l'initiative.

Maîtrise de l'Air (Ext). Les créatures volantes subissent un malus de –1 à tous leurs jets d'attaque et de dégâts contre l'élémentaire de l'Air.

Tourbillon (Sur). Toutes les 10 minutes, l'élémentaire peut se transformer en tourbillon, forme qu'il peut conserver pendant un round. Sous cette forme de 1,50 m à la base, au diamètre maximal de 9 mètres à son extrémité et dont la taille peut être modulée entre 3 m et 6 m, il se déplace à sa vitesse de vol normale.

Les créatures de taille Très Petite ou inférieure doivent réussir un jet de Réflexes (DD 11) pour éviter de subir 1d4 points de dégâts, puis un second pour éviter d'être soulevées en l'air et maintenues. Si la créature est capable de voler, elle a droit à un jet de Réflexes par round pour échapper au tourbillon (mais subit néanmoins les dégâts). L'élémentaire peut éjecter les créatures prises dans son tourbillon à tout moment.

Si la base du tourbillon est en contact avec le sol, il soulève un nuage de débris qui tournoie follement autour de lui. Ce nuage est centré sur l'élémentaire et son diamètre est égal à la moitié de la hauteur du tourbillon. Le nuage gène la visibilité au-delà de 1,50 mètres, même avec vision dans le noir. Les créatures distantes de moins de 1,50 mètres bénéficient d'un camouflage conséquent (à 50 %), les autres d'un camouflage total (voir le *Manuel des Joueurs*, page 133). Tout individu se trouvant à l'intérieur du nuage doit réussir un jet de Concentration (DD 11) pour pouvoir lancer le moindre sort.

Élémentaire. Immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les coups critiques et les prises en tenaille.

Élémentaire de l'Eau de Petite taille (familier) : FP — ; élémentaire de taille P (Eau) ; DV 2 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +0 ; Vitesse 6 m, nage 27 m ; CA 20 (contact 11, pris au dépourvu 20) ; Attaque +5 corps à corps (poing, 1d6+3) ; Attaques spéciales : maîtrise de l'Eau, extinction des feux, maelström ; Particularités : conduit, pouvoirs conférés, communication avec le maître, élémentaire ; AL au choix ; JS Réf +1, Vig +4, Vol +4 ; For 14, Dex 10, Con 13, Int 8, Sag 11, Cha 11.

Compétences et dons : Détection +5, Perception auditive +5 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Attaque en puissance.

Maîtrise de l'Eau (Ext). Bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si son adversaire et lui-même sont au contact de l'eau, pénalité de –4 aux jets d'attaque et de dégâts si l'un des deux se trouve sur la terre ferme.

Maelström (Sur). Toutes les 10 minutes, à condition de se trouver sous l'eau, l'élémentaire peut se transformer en maelström, forme qu'il peut conserver pendant un round. Sous cette forme de 1,50 m à la base, au diamètre maximal de 9 mètres à son extrémité et dont la taille peut être modulée entre 3 m et 6 m, il se déplace à sa vitesse de nage normale.

Les créatures de taille Très Petite ou inférieure doivent réussir un jet de Réflexes (DD 11) pour éviter de subir 1d4 points de dégâts, puis un second pour éviter d'être entraînées et maintenues. Si la créature sait nager, elle a droit à un jet de Réflexes par round pour échapper au maelström (mais subit néanmoins les dégâts). L'élémentaire peut éjecter les créatures prises dans son maelström à tout moment.

Si la base du maelström est en contact avec le fond de l'eau, il soulève un nuage de débris tournoyant follement autour de lui. Ce nuage est centré sur l'élémentaire et son diamètre est égal à la moitié de la hauteur du maelström. Le nuage gène la visibilité au-delà de 1,50 mètres, même avec vision dans le noir. Les créatures distantes de moins de 1,50 mètres bénéficient d'un camouflage conséquent (à 50 %), les autres d'un camouflage total (voir le *Manuel des Joueurs*, page 133). Tout individu se trouvant à l'intérieur du nuage doit réussir un jet de Concentration (DD 11) pour pouvoir lancer le moindre sort.

Extinction des feux (Ext). Le contact de l'élémentaire éteint torches, feux de camp, lanternes non protégées et autres feux de nature non magique pour peu qu'ils soient de taille G ou moins. L'élémentaire peut également éteindre les feux magiques en réussissant un jet de *dissipation de la magie* (il est considéré comme étant de 2e niveau).

Élémentaire. Immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les coups critiques et les prises en tenaille.

Élémentaire du Feu de Petite taille (familier) : FP — ; élémentaire de taille P (Feu) ; DV 5 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +5 ; Vitesse 15 m ; CA 18 (contact 12, pris au dépourvu 17) ; Attaque +4 corps à corps (poing, 1d4 et feu, 1d4) ; Attaque spéciale : départ de feu ; Particularités : conduit, pouvoirs conférés, communication avec le maître, élémentaire, créature du Feu ; AL au choix ; JS Réf +4, Vig +1, Vol +4 ; For 10, Dex 13, Con 10, Int 8, Sag 11, Cha 11.

Compétences et dons : Détection +5, Perception auditive +5 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Botte secrète (poing) ; Science de l'initiative.

Départ de feu (Ext). Toute créature touchée par une attaque d'élémentaire de feu, ou qui le frappe à l'aide d'armes naturelles ou mains nues, doit réussir un jet de Réflexes (DD 11) sous peine de s'enflammer. Les flammes continuent de brûler pendant 1d4 rounds (voir Prendre feu, page 86 du *Guide du Maître*). Une créature en feu peut éteindre les flammes si elle y consacre une action de mouvement.

Élémentaire. Immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et les coups critiques et les prises en tenaille.

Créature du Feu. Immunisé contre le feu, le froid lui inflige des dégâts doublés sauf en cas de jet de sauvegarde réussi.

Élémentaire de la Terre de Petite taille (familier) : FP — ; élémentaire de taille P (Terre) ; DV 2 ; pv la moitié des pv du maître ; Init –1 ; Vitesse 6 m ; CA 20 (contact 10, pris au dépourvu 20) ; Attaque +6 corps à corps (poing, 1d6+4) ; Attaques spéciales : maîtrise de la Terre, poussée ; Particularités : conduit, pouvoirs conférés, communication avec le maître, élémentaire ; AL au choix ; JS Réf +0, Vig +4, Vol +4 ; For 17, Dex 8, Con 13, Int 8, Sag 11, Cha 11.

Compétences et dons : Détection +5, Perception auditive +5 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Attaque en puissance.

Maîtrise de la Terre (Ext). Bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si son adversaire et lui sont en contact avec le sol. Pénalité de –4 aux jets d'attaque ou de dégâts si lui ou son ennemi se trouve dans l'eau ou dans les airs.

Poussée (Ext). L'élémentaire peut tenter une charge à mains nues sans s'exposer aux attaques d'opportunité. Les modificateurs correspondants au pouvoir de maîtrise de la Terre (voir ci-dessus) s'appliquent au jet de Force opposé déterminant si l'élémentaire parvient à repousser son adversaire.

Élémentaire. Immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les coups critiques et les prises en tenaille.

Faucon céleste (familier) : FP — ; créature magique de taille TP ; DV 3 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +3 ; Vitesse 3 m, vol 18 m (moyenne) ; CA 19 (contact 15, pris au dépourvu 16) ; Attaques +6 corps à corps (serres, 1d4–2) ; Espace occupé/allonge 75 cm x 75 cm/0 ; Attaque spéciale : châtiment du Mal ; Particularités : vision dans le noir (18 m), résistance à l'acide, au froid et à l'électricité (5), pouvoirs conférés, conduit ; RM 2 ; AL toujours bon ; JS Réf +5, Vig +2, Vol +5 ; For 6, Dex 17, Con 10, Int 6, Sag 14, Cha 6.

Compétences et dons : Détection +6/+14 à la lumière du jour, Perception auditive +6 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Botte secrète (serres).

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, le faucon céleste peut infliger 1 point de dégâts supplémentaire au cours d'une attaque contre un adversaire d'alignement mauvais.

Homoncule (familier) : FP — ; créature artificielle de taille TP ; DV 7 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +2 ; Vitesse 6 m, vol 15 m (bonne) ; CA 18 (contact 14, pris au dépourvu 16) ; Attaques +4 corps à corps (morsure, 1d4–1 et venin) ; Espace occupé/allonge 75 cm x 75 cm/0 ; Attaque spéciale : venin ; Particularités : pouvoirs conférés, conduit, communication avec le maître, créature artificielle ; AL au choix ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +6 ; For 8, Dex 15, Con —, Int 10, Sag 12, Cha 7.

Compétences : identiques à celles de son maître.

Venin (Ext). Morsure, jet de Vigueur (DD 11) ; effet initial : sommeil pendant 1 minute, effet secondaire : sommeil pendant 5d6 minutes supplémentaires.

Créature artificielle. Immunisé contre le poison, les maladies, les attaques mentales, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs.

Lézard voltaïque (familier) : FP — ; créature magique de Petite taille ; DV 5 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +2 ; Vitesse 12 m, escalade 6 m, nage 6 m ; CA 19 (contact 13, pris au dépourvu 17) ; Attaques +3 corps à corps (morsure, 1d4) ; Attaques spéciales : décharge étourdissante, décharge mortelle ; Particularités : détection des courants électriques, immunité contre l'électricité, pouvoirs conférés, conduit, communication avec le maître ; AL au choix ; JS Réf +5, Vig +4, Vol +5 ; For 10, Dex 15, Con 13, Int 8, Sag 12, Cha 6.

Compétences : Détection +4, Discrétion +11, Escalade +11, Perception auditive +4, Saut +4 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Vigilance.

Décharge étourdissante (Sur). Une fois par round, le lézard voltaïque génère une décharge prenant pour cible une créature vivante située à moins de 1,50 m. La cible subit 2d8 points de dégâts temporaires, réduits de moitié sur un jet de réflexes (DD 12) réussi.

Décharge mortelle (Sur). Dès qu'au moins deux lézards voltaïques se trouvent à moins de 7,50 mètres l'un de l'autre, ils peuvent regrouper leur énergie électrique pour produire un choc violent ayant pour source l'un d'entre eux (au choix). L'effet couvre 7,50 m de rayon et inflige 2d8 points de dégâts par lézard participant. Toute créature réussissant un jet de Réflexes (DD 10 + le nombre de lézards impliqués) ne subit que la moitié des dégâts indiqués.

Perception des courants électriques (Ext). Détecte automatiquement toute décharge électrique se produisant à moins de 30 mètres de lui.

Méphite gelé (familier) : FP — ; extérieur de Petite taille (Air, Froid) ; DV 7 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +7 ; Vitesse 9 m, vol 15 m (parfaite) ; CA 22 (contact 14, pris au dépourvu 19) ; Attaque +4 corps à corps (2 griffes, 1d3 et 2 froid) ; Attaques spéciales : souffle, pouvoirs magiques, convocation de méphite ; Particularités : créature du Froid, guérison accélérée (2), réduction des dégâts (5/+1), pouvoirs conférés, conduit, communication avec le maître ; AL au choix ; JS Réf +6, Vig +3, Vol +3 ; For 10, Dex 17, Con 10, Int 12, Sag 11, Cha 15.

Compétences et dons : Bluff +6, Déplacement silencieux +9, Détection +6, Discrétion +12, Perception auditive +6 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Science de l'initiative.

Souffle (Sur). Cône d'éclats de glace utilisable tous les 1d4 rounds, 3 mètres de long, dégâts 1d4, jet de Réflexes (demi-dégâts, DD 12). Les êtres vivants ratant leur jet de sauvegarde (sauf s'ils sont immunisés ou protégés contre le froid) subissent un malus de moral de –4 à la CA et de –2 au jet d'attaque, pendant 3 rounds.

Pouvoirs magiques. *Projectile magique* 1 fois par heure, lancé comme par un ensorceleur de niveau 3 ; *métal gelé* 1 fois par jour, jeté comme un ensorceleur de niveau 6.

Convocation de méphite (Mag). Une fois par jour, le méphite peut en appeler un autre méphite gelé, comme s'il utilisait l'équivalent du sort *convocation de monstres*, mais il n'a que 25 % de chances d'y parvenir. Les créatures convoquées retournent automatiquement d'où elles viennent après une heure. Un méphite qui vient d'être convoqué ne peut pas utiliser ce pouvoir pendant 1 heure.

Créature du Froid. Immunisé contre le froid, le feu lui inflige des dégâts doublés sauf en cas de jet de sauvegarde réussi.

Guérison accélérée (Ext). Le méphite gelé récupère 2 points de vie par round s'il est en contact avec un bout de glace de taille TP ou plus, ou si la température est inférieure à 0° C.

Ouvrier formien (familier) : FP — ; extérieur de Petite taille (Loi) ; DV 7 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +2 ; Vitesse 12 m ; CA 21 (contact 13, pris au dépourvu 19) ; Attaque +5 corps à corps (morsure, 1d4+1) ; Particularités : résistance à l'électricité, au feu et aux attaques soniques (20), immunité contre le poison, la pétrification et le froid, pouvoirs conférés, conduit, communication avec le maître ; AL LN ; JS Réf +4, Vig +3, Vol +5 ; For 13, Dex 14, Con 13, Int 9, Sag 10, Cha 9.

Compétences et dons : Artisanat (une forme au choix) +4, Escalade +3 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Talent (Artisanat).

Pseudo-dragon (familier) : FP — ; dragon de taille TP ; DV 7 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +0 ; Vitesse 4,50 m, vol 18 m (parfaite) ; CA 22 (contact 12, pris au dépourvu 22) ; Attaques +5 corps à corps (dard, 1d3 et venin), +0 corps à corps (1, morsure) ; Espace occupé/allonge 75 cm x 75 cm/0 ; Attaque spéciale : venin ; Particularités : immunités contre le *sommeil* et la paralysie, détection de l'invisibilité, télépathie, pouvoirs conférés, conduit, communication avec le maître ; RM 19 ; AL NB ; JS Réf +3, Vig +4, Vol +6 ; For 11, Dex 11, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons : Détection +5, Discrétion +16/+24 en forêt ou au milieu d'une végétation abondante, Fouille +2, Perception auditive +5, Sens de l'orientation +3 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Vigilance.

Venin (Ext). Dard, jet de vigueur (DD 12) ; effet initial : sommeil pendant 1 minute, effet secondaire : sommeil pendant 1d3 jours.

Détection de l'invisibilité (Ext). Bénéficie en permanence du pouvoir de *détection de l'invisibilité* (comme le sort du même nom, portée 18 mètres).

Télépathie (Sur). Il peut communiquer télépathiquement avec toute créature parlant le commun ou le sylvestre (portée 18 mètres).

Quasit (familier) : FP — ; extérieur de taille TP (Chaos, Mal) ; DV 7 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +3 ; Vitesse 6 m, vol 15 m (parfaite) ; CA 22 (contact 15, pris au dépourvu 19) ; Attaques +8 corps à corps (2 griffes, 1d3–1 et venin), +3 corps à corps (morsure, 1d4–1) ; Espace occupé/allonge 75 cm x 75 cm/0 ; Attaques spéciales : pouvoirs magiques, venin ; Particularités : réduction des dégâts (5/argent), résistance au feu (20), immunité contre le poison, vision dans les ténèbres, métamorphose, régénération (2), pouvoirs conférés, conduit, communication avec le maître ; RM 5 ; AL CM ; JS Réf +6, Vig +3, Vol +6 ; For 8, Dex 17, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons : Connaissance des sorts +4, Déplacement silencieux +6, Détection +6, Discrétion +14, Fouille +4, Perception auditive +6 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Botte secrète (griffes, morsure).

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie, détection du Bien* et *invisibilité* (uniquement sur lui-même) à volonté ; *frayeur* 1 fois par jour (comme le sort mais dans un rayon de 9 m). Tous ces pouvoirs sont lancés comme un ensorceleur de niveau 6 (DD du jet de sauvegarde égal à 10 + niveau du sort).Une fois par semaine, le quasit peut également faire appel au sort *communion* pour poser jusqu'à six questions. À cette exception près, le pouvoir fonctionne comme le sort du même nom, jeté par un prêtre de niveau 12.

Venin (Ext). Griffe, jet de vigueur (DD 13) ; effet initial : perte temporaire de 1d4 points de Dextérité, effet secondaire : perte temporaire de 2d4 points de Dextérité.

Transformation (Sur). Le quasit peut se transformer à volonté (action simple). Ce pouvoir fonctionne comme le sort *métamorphose* lancé par un ensorceleur de niveau 12, si ce n'est que le quasit est limité à une ou deux formes de taille M ou moins. Les formes les plus couramment utilisés sont : chauve-souris, crapaud, loup et mille-pattes monstrueux.

Régénération (Ext). L'acide affecte normalement le quasit, de même que les armes saintes ou bénites, pour peu qu'elles soient magiques ou en argent.

Serpent venimeux fiélon (familier) FP — ; créature magique de taille TP ; DV 3 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +3 ; Vitesse 4,50 m, escalade 4,50 m, nage 4,50 m ; CA 19 (contact 15, pris au dépourvu 16) ; Attaque +6 corps à corps (morsure, venin) ; Espace occupé/allonge 75 cm x 75 cm (lové)/0 ; Particularités : résistance au feu et au froid (5), vision dans le noir (portée 18 m), odorat, pouvoirs conférés, conduit ; RM 2 ; AL toujours mauvais ; JS Réf +5, Vig +2, Vol +4 ; For 6, Dex 17, Con 11, Int 7, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons : Détection +8, Discrétion +18, Équilibre +11, Escalade +12, Perception auditive +8 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Botte secrète (morsure).

Venin (Ext). morsure, jet de Vigueur (DD 11) ; effet initial et secondaire : perte temporaire de 1d6 points de Constitution.

Châtiment du Bien (Sur). Une fois par jour, le serpent venimeux fiélon peut infliger 1 point de dégâts supplémentaire au cours d'une attaque contre un adversaire d'alignement bon.

Strige (familier) : FP — ; monstre primitif de taille TP ; DV 5 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +4 ; Vitesse 3 m, vol 12 m (moyenne) ; CA 19 (contact 16, pris au dépourvu 15) ; Attaque +8 corps à corps (contact, trompe, 1d3–4) ; Espace occupé/allonge 75 cm x 75 cm/0 ; Attaques spéciales : fixation, absorption de sang ; Particularités : pouvoirs conférés, communication avec le maître, conduit ; AL au choix ; JS Réf +6, Vig +2, Vol +5 ; For 3, Dex 19, Con 10, Int 8, Sag 12, Cha 6.

Compétences et dons : Discrétion +14 (ou le score du maître s'il est supérieur) ; Botte secrète (trompe).

Fixation (Ext). Si la strige réussit son attaque de contact au corps à corps, elle utilise ses huit pattes pour s'attacher à sa proie. À partir de cet instant sa CA passe à 12.

Absorption de sang (Ext). La strige fixée boit le sang de sa victime, lui faisant perdre temporairement 1d4 points de Constitution par round ou elle reste accrochée. Dès qu'elle a pompé une quantité de sang correspondant à 4 points de Constitution, elle se détache et digère pendant 8 heures, période pendant laquelle la strige ne peut plus absorber de sang.

Les familiers et le combat

Ensorceleur ou magicien, vous n'aimez guère le combat physique ; la confrontation directe n'est pas votre point fort. Avec un familier sur les bras, il est probable que vous répugnerez plus encore à vous jeter au combat. Même le familier d'un maître de haut niveau est une proie facile pour un ennemi capable d'un tel défi.

La meilleure protection que vous pouvez offrir à votre familier est tout simplement de le laisser à la maison, voire au camp, lorsque vous partez à l'aventure. Cette stratégie épargne au familier les périls auxquels vous devez faire face et garantit la présence d'une sentinelle digne de confiance pour surveiller vos possessions, voire pour les défendre si nécessaire. Si le familier ne peut empêcher un coup de main sur vos biens, il offrira néanmoins un témoignage sur les événements ou pourra même prendre les malandrins en filature jusqu'à leur base d'opérations.

Tant que vous restez à moins de 1,5 km de votre familier, vous serez averti instantanément de tout problème (grâce au lien télépathique qui vous unit). Si l'éloignement est plus grand, une *scrutation* vous permettra de prendre des nouvelles. Votre familier est pour vous un sujet facile à repérer et, à partir du 13e niveau, il est possible d'employer *scrutation* sur lui une fois par jour, sans avoir recours à un sort ou un instrument de scrutation.

Pour le cas où votre familier vous accompagne dans vo aventures, il est préférable de prendre quelques précautions afi de le protéger.

Dangers physiques

Malgré l'amélioration de sa Classe d'armure et de ses points d vie, un familier est bien plus vulnérable aux attaques de corps corps ou à distance que son maître. Toutefois, le familier es toujours autorisé à occuper le même emplacement que vous, c qui lui offre un abri conséquent. Ceci lui accorde un bonus de + à la CA et, mieux encore, le protège de toute attaque d'oppo tunité. Partager le même emplacement ne gêne aucun des deu partenaires : grâce au lien télépathique, le familier reste instincti vement hors de votre chemin et, dans le même temps, vous évite intuitivement de trébucher ou de marcher dessus. Le seul défau présenté par cette tactique est la possibilité qu'une attaque dirigé contre le familier vous atteigne à sa place (voir page 133 d *Manuel des Joueurs*).

Autre possibilité, le transport du familier dans une boîte, un poche ou tout autre conteneur dans lequel il peut se cacher e bénéficier ainsi d'un abri total. Un certain nombre d'objet spécifiques sont conçus à cet effet (voir au Chapitre 4, Les outil du métier).

Le maître prévoyant protège également son familier par l'usag de magie défensive. Cette tâche est facilitée par le pouvoir d transférer les effets magiques et des sorts tels que *clignotemen flou, déplacement, armure de mage* et *image miroir.*

Dangers magiques

En règle générale, les sorts de zone représentent la menace l plus importante qui pèse sur la survie de votre familie Heureusement, la majorité d'entre eux autorise un jet de Réflexe pour diminuer de moitié les dégâts, et le pouvoir d'esquive surna turelle d'un familier lui permet souvent d'échapper totalemen aux dégâts causés par ces sorts.

Rater ce jet de sauvegarde signifie que le familier subit l moitié des dégâts, mais cela peut se révéler mortel, au vu de l faible quantité de points de vie dont il dispose. Tout ce qu améliore le jet de Réflexes de votre familier augmente se chances de survie. L'abri constitué par le maître (voir plus haut donne au familier un bonus de +2 pour ce jet, donc gardez-le proximité, à moins d'avoir une bonne raison de l'envoyer ailleur

Les sorts offrant une protection contre les énergies destruc tives constituent une bonne assurance contre les jets de Réflexe ratés de votre familier. *Protection contre les énergies destructives* es efficace dans cette situation, mais ce sort vous oblige à anticipe les types d'attaques que vous allez subir. Heureusement, il peu être transféré. Si un affrontement prolongé est à prévoir, vou seriez bien inspiré de lancer *globe d'invulnérabilité partielle* ou *glob d'invulnérabilité renforcée.* Ces sorts arrêtent les effets de so hostiles tout en vous permettant de jeter vos sorts libremen Bien sûr, si votre familier ou vous-même devez quitter la sphèr immobile créée par le sort, la protection est perdue, mais l méthode reste efficace tant que vous pouvez tenir la position.

Les effets se répandant sur toute une zone ou affectan plusieurs cibles, mais qui n'autorisent pas de jet de Réflexes sont particulièrement dangereux pour les familiers. Il en exist bien plus que vous ne pourriez penser de prime abord : *brum acide, brume mortelle, flétrissure, projectile magique,* les différen *mots de pouvoir, cacophonie, cri* et *plainte d'outre-tombe,* pour n'e citer que quelques-uns. Beaucoup de ces sorts sont de hau niveau, inutile donc de trop s'en faire… dans un premier temp Sachez cependant que, si vous y êtes confronté, les mesures d défense habituellement fiables révéleront des failles. Ainsi, l

globe d'invulnérabilité partielle n'arrêtera pas les sorts supérieurs au 3e niveau, et *protection contre les énergies destructives* n'aidera en rien contre un sort de *cacophonie*. *Résistance à la magie* offre, lui, une sorte de protection générale, et il est utile de le lancer même si votre familier est déjà doté d'une résistance à la magie (le sort procure une valeur supérieure). Autre avantage, vous pouvez partager son effet avec votre familier par le biais du transfert. *Protection contre les sorts* se révèlera tout aussi efficace (bien que ce sort puissant soit coûteux à lancer). Si vous connaissez les sorts dont vous risquez d'être victime, demandez au prêtre du groupe (s'il en est capable bien sûr) de lancer *immunité contre les sorts* sur votre familier.

Il peut s'avérer délicat de défendre votre familier contre les sorts qui le ciblent directement, comme *projectile magique*, *charme-monstre* ou *doigt de mort*, mais les astuces qui précèdent sont souvent efficaces dans de telles situations.

Les sorts de charme et de coercition lancés sur un familier constituent certes un désagrément, mais pas nécessairement une catastrophe. À chaque fois que votre familier réussit un jet de sauvegarde contre un sort de ce type (ou plus généralement contre tout sort dépourvu d'effet physique évident), vous en serez averti, à condition d'être situé à moins de 1,50 km de lui : le familier vous informe grâce au lien télépathique du fourmillement, voire de la volonté hostile qu'il a ressentie. Dans la même situation, si votre familier rate son jet de sauvegarde, vous sentirez immédiatement qu'il se passe quelque chose d'anormal. Il n'y a pas grand-chose à faire tant que votre familier est soumis à un effet de coercition. S'il est à portée de main, vous pouvez tenter de l'attraper et de l'immobiliser avant qu'il ne se blesse ou fasse quelque chose de déplaisant, ou vous pouvez essayer de dissiper cet effet. Les charmes sont plus faciles à combattre. Si vous donnez un ordre contradictoire à votre familier alors qu'il est victime d'un *charme*, il obtient un nouveau jet de sauvegarde (à condition que le sort en question autorise des jets de sauvegarde quand le sujet reçoit des ordres contraires à sa nature). Un maître rusé ordonnera à son familier de ne jamais accepter les ordres de quiconque à part lui. Le familier s'en souvient et a droit à un nouveau jet de sauvegarde à chaque fois qu'il est sous l'effet d'un charme et qu'il reçoit un ordre.

Les familiers et les objets magiques

Équiper votre familier d'objets magiques est un excellent moyen de le protéger et de lui donner un certain potentiel offensif. Vous pouvez acheter de tels objets pour votre compagnon, ou les lui donner lorsque vous n'en avez plus l'usage, comme un *anneau de protection +1* si vous découvrez le même anneau dans une version supérieure.

Quels sont les objets magiques qu'un familier peut utiliser ? Puisqu'un grand nombre d'entre eux s'adapte aux utilisateurs quelle que soit leur taille, la réponse est simple : beaucoup. Mais il existe quelques exceptions. Les familiers n'ont pas la possibilité d'employer d'objets à fin d'incantation ou à potentiel magique, car ce ne sont pas des jeteurs de sorts. De même, un familier incapable de parler ne peut pas prononcer les mots de commande. La majorité des familiers est également dépourvue des maîtrises et des membres préhensiles nécessaires à l'usage des armes. Il reste néanmoins les potions (à condition de pouvoir les ouvrir et les verser), les anneaux et la plupart des objets dont on peut se vêtir et ceux que l'on porte.

Le *Guide du Maître* (page 176) précise les différents emplacements disponibles sur une créature humanoïde pour porter des objets. Les familiers ont des emplacements équivalents. Par exemple, un quadrupède utilise des pattes arrière pour les objets portés aux pieds et ses pattes de devant pour les objets que l'on porte à la main. Pour les oiseaux, considérez les pattes (ou jambes) comme les mains (et les bras), et les ailes comme les jambes ou les pieds. Les ailes d'un humanoïde (ou d'un quadrupède) capable de voler, comme un diablotin (ou un pseudo-dragon), n'offrent pas d'emplacements supplémentaires pour les objets magiques. La créature peut porter des objets magiques « à placer sur les jambes » aussi bien sur les ailes que sur ses jambes (ou pattes) arrière, mais pas aux deux endroits. Un serpent porte les objets sur sa tête ou son corps.

Votre MD peut décider qu'un objet ne convient pas à la famille de créatures dont fait partie votre familier. Peut-être le persuaderez-vous d'autoriser votre chat à mettre des bottes, en citant le conte du « Chat Botté », mais n'y comptez pas pour votre serpent venimeux. Les créatures comme les chauve-souris ou les chouettes ont tendance à mal supporter les capes, qui encombrent leurs ailes. Dans la plupart des cas, même si votre familier est incapable d'utiliser un objet donné, il est possible de créer (ou de faire créer) quelque chose d'équivalent, mais mieux adapté. Par exemple, vous pourriez créer une paire de *bandeaux d'ailes de rapidité* pour les ailes d'un faucon ou d'une chauve-souris, qui fonctionneraient exactement comme des *bottes de rapidité*.

QUELQUES PRÉCISIONS SUR LES COMPÉTENCES

Cette partie présente plusieurs astuces et suggestions sur l'usage efficace des compétences Connaissance des sorts et Connaissance (mystères) que de nombreux ensorceleurs et magiciens maîtrisent.

Quelle compétence utiliser ?

À quelle occasion devez-vous faire un jet de Connaissance des sorts et quand devez-vous effectuer un jet de Connaissance (mystères) ? Dans bien des cas, le résultat est similaire. Ce sont les circonstances qui font la différence.

Connaissance des sorts est la capacité d'étudier et de comprendre une magie active. Cette compétence est utilisée lorsqu'un personnage tente d'identifier ou d'analyser un effet magique ou une aura. Un tel jet est approprié dès lors que le PJ fait appel à son expérience et à son intuition pour comprendre un phénomène magique, et ne l'est pas s'il tente de se remémorer un élément qu'il peut avoir lu ou entendu dans le passé.

Connaissance (mystères) représente le savoir académique en matière de magie, et cette compétence n'exige aucune pratique des arts magiques. De nombreux érudits en la matière sont incapables de lancer le moindre sort. On emploie Connaissance (mystères) lorsque le personnage essaie de se souvenir d'un fait ou d'un événement qui concerne un effet, un endroit, un objet ou une créature de nature magique.

Connaissance des sorts

Cette compétence vous permet d'identifier les sorts au moment de l'incantation, ou pendant la durée de leur effet ; elle a de nombreux usages, souvent essentiels. Reportez-vous à la page 65 du *Manuel des Joueurs* pour un complément d'information.

Identifier un sort pendant l'incantation

Le DD pour reconnaître un sort pendant qu'il est jeté est de 15 + le niveau du sort. Vous examinez scrupuleusement le jeteur de sorts, écoutant les mots qu'il prononce, observant chacun de ses gestes et notant les composantes matérielles ou le focaliseur employés. Pour chacun de ces éléments que vous n'êtes pas en mesure de discerner, le DD augmente de +2. Par exemple, si un

adversaire jette un sort silencieux et n'effectue aucun geste, votre DD pour le jet de Connaissance des sorts augmente de +4.

Vous pouvez employer cette compétence pour identifier un sort même si celui-ci ne possède aucune composante (verbale, gestuelle ou matérielle) : la magie requiert une concentration notable. Néanmoins, il est indispensable de voir ou d'entendre le jeteur de sorts.

La distance constitue également un facteur important. Dans des conditions d'éclairage et de visibilité correctes, il est possible de discerner et d'analyser les gestes à 27 mètres au plus, et les composantes matérielles jusqu'à 18 mètres. Les composantes verbales sont perceptibles jusqu'à 9 mètres, si rien ne gêne l'audition. Au-delà de ces distances, il est impossible de discerner les éléments requis. De la même manière, si les conditions ambiantes ne permettent pas l'observation complète du sort, le DD augmente. Si par exemple, un adversaire est caché entièrement par le brouillard ou l'obscurité, votre jet de Connaissance des sorts s'effectuera avec un DD accru de +4, parce que vous êtes dans l'incapacité de voir ses composantes gestuelles et matérielles.

Identifier un sort en cours

Il est utile de connaître la différence entre un *nuage nauséabond* et une *brume mortelle*, ou de savoir si le son que vous entendez est produit par une cloche normale ou par un sort d'*alarme*. Le DD du jet de Connaissance des sorts pour identifier des effets existants est de 20 + le niveau du sort. Le sort en question doit produire quelque chose que vous pouvez voir, entendre, goûter, sentir ou toucher, comme une *boule de feu*, un *éclair*, des nuages, des brumes ou des sons. Il est impossible d'identifier des effets que vous ne percevez pas directement. Par exemple, vous ne pourrez pas identifier un sort d'*éclair* au son qu'il produit. Dans certains cas, néanmoins, observer les conséquences d'un sort vous permettra de l'identifier. Ainsi, en observant les actions accélérées d'une créature, vous pourrez reconnaître les effets d'un sort de *rapidité*. De même, Connaissance des sorts peut servir à déterminer si un objet en mouvement est animé ou bien s'il est simplement déplacé par le biais d'une *manipulation à distance* ou d'une autre force.

Matériaux créés par magie

Il est possible de savoir si une barrière de métal a été érigée par le sort *mur de fer* ou si un objet spécifique a été créé par un sort tel que *création mineure*. C'est une utilisation de la compétence similaire à la reconnaissance d'un effet magique en cours, et le DD est le même. Vous pouvez également effectuer des jets de Connaissance des sorts pour repérer une créature ou un objet métamorphosés, mais vous n'aurez aucun moyen d'identifier leur forme d'origine.

Effets magiques étranges

Comprendre un effet magique inconnu ou unique est analogue à l'identification d'un sort en cours. Vous pouvez observer l'effet et tenter de déduire ses conséquences. Si, par exemple, vous découvrez une fontaine dont l'eau provoque la folie chez ceux qui la boivent, vous pourrez tenter de découvrir ce qu'elle fait. Le MD exigera peut-être de vous un acte dangereux, comme toucher ou goûter le liquide.

Assigner un DD aux jets de compétence pour cet usage de Connaissance des sorts s'avère parfois ardu. En règle générale, un DD de 30 + le niveau du sort dont l'effet est le plus proche paraît convenable. Dans notre exemple, le DD pour déterminer l'effet de la fontaine serait 37, puisque *aliénation mentale* fait partie des sorts du 7e niveau.

Connaissance (mystères)

Cette compétence mesure votre savoir personnel en matière de magie. On l'utilise pour prévoir ce qui adviendrait lors de l'usage d'un objet ou pour reconnaître un phénomène d'origine magique. Voici quelques exemples de ce qu'il est possible de faire et les DD standards pour de telles tentatives.

DD 10 : distinguer un golem et un objet animé.

DD 15 : reconnaître une créature fiélonne ou céleste.

DD 30 : se remémorer le mot de passe d'une porte fermée magiquement. La porte en question doit être suffisamment fameuse pour que ce mot soit connu (la Connaissance des mystères ne vous permet pas de deviner les mots de passe de toutes les portes que vous aurez à franchir).

LES ENSORCELEURS, LES MAGICIENS ET LE MONDE QUI LES ENTOURE

De bien des façons, les ensorceleurs et les magiciens se tiennent à l'écart des affaires du monde. Ils ne s'en portent que mieux, eux dont le domaine est l'ésotérisme et l'immatériel. À première vue, peu de choses différencient ces deux classes : ceux qui en font partie détiennent de vastes pouvoirs magiques, incompréhensibles au commun des mortels ignorant du savoir profane. De fait, un spectateur observant un ensorceleur et un magicien jeter le même sort les verrait tous deux employer les mêmes mots, les mêmes gestes et les mêmes composantes matérielles.

Pour les lanceurs de sort eux-mêmes, les différences sont à la fois évidentes et profondes. Le magicien développe sa magie par l'étude et la discipline intellectuelle. L'ensorceleur atteint les mêmes objectifs par la grâce de sa force intérieure et de son intuition.

Des deux, l'ensorceleur est le plus susceptible de garder un contact avec le reste du monde. Sa magie étant issue d'un talent inné, il n'a aucune raison de passer des heures sur des grimoires poussiéreux ou de se concentrer sur l'acquisition quotidienne de son potentiel magique, et il dispose donc de plus de temps pour sortir et se promener. Souvent, les ensorceleurs voient les magiciens comme une clique sectaire et pédante d'individus réunis en groupuscules bavards, glosant sans fin sur les livres de sorts, les formules profanes et leurs derniers exploits en matière de magie. Les ensorceleurs sont fréquemment populaires, agréables à regarder, voire les deux (ce que reflète leur valeur de Charisme élevée). Aussi, ils s'intègrent plus facilement que les magiciens en société (bien qu'ils soient peu nombreux à partager l'excellence des bardes dans ce domaine). Néanmoins, ils restent généralement sur leurs gardes lorsqu'ils sont au milieu des gens ordinaires. La majorité de la population redoute le pouvoir de la magie profane, et la rumeur fort répandue selon laquelle du sang de dragon coulerait dans les veines des ensorceleurs n'améliore pas vraiment leur réputation.

Les magiciens recherchent l'isolement par nécessité, mais c'est également par nécessité qu'ils sont moins sujets à l'introspection. Eux ne peuvent développer leur magie par la simple exploration de leur âme et de leur esprit, ils doivent découvrir des sources externes de connaissance et de compréhension. C'est habituellement dans des livres écrits par d'autres magiciens qu'ils trouvent ce dont ils ont besoin. Deux magiciens œuvrant de concert peuvent en retirer d'immenses avantages, en particulier par la mise en commun de leurs livres de sorts. Les ensorceleurs peuvent se soutenir moralement, échanger leurs techniques favorites de méditation ou se décrire mutuellement leurs plus récentes découvertes intérieures, mais ce type de coopération donne rarement des résultats comparables à ceux atteints par le travail d'équipe de plusieurs magiciens. Pour ces derniers, les



ensorceleurs semblent superficiels et dilettantes, naturellement doués pour la magie, mais dépourvus de la volonté (voire de la capacité) nécessaire pour maîtriser réellement cet art.

Devenir un magicien

Toute personne capable de comprendre la théorie et les techniques de la magie profane est qualifiée pour devenir magicien. Habituellement, cette compréhension s'acquiert après une longue période d'apprentissage auprès d'un magicien expérimenté ou au sein d'une académie (ou d'un établissement similaire). L'étudiant en magie profane étudie d'abord la lecture des livres de sorts, puis il assimile un ou deux tours de magie. Une fois que la méthode pour préparer un sort est comprise et maîtrisée, l'apprentissage d'au moins un sort du 1er niveau est souvent rapide. Après cela, acquérir plus d'habileté et de savoir n'est qu'une affaire de pratique et d'expérience.

Devenir un ensorceleur

Beaucoup d'ensorceleurs révèlent des pouvoirs rudimentaires à la puberté, produisant des effets magiques spontanément sous l'effet d'un stress émotionnel. On croit généralement qu'ils possèdent au moins un peu de sang de dragon dans les veines, justifiant ainsi leurs pouvoirs magiques. Cette rumeur n'est peut-être pas entièrement vraie : la nature des pouvoirs des ensorceleurs est aussi variée que les ensorceleurs eux-mêmes. Certains semblent effectivement compter des dragons parmi leurs ancêtres (ou d'autres ascendants qui leur ont transmis une forme d'héritage magique, comme des célestes ou des fiélons), mais de nombreux ensorceleurs prétendent tirer leurs pouvoirs d'un contact privilégié avec différents esprits. Il peut s'agir d'ancêtres, de supérieurs d'un autre plan, de créatures féeriques ou simplement de sources d'énergie issues de divers endroits. D'autres portent des fétiches ou des totems qui (soi-disant) leur permettent de lancer des sorts.

Quelle que soit la vérité sur les pouvoirs des ensorceleurs, il est indéniable que beaucoup d'entre eux découvrent leurs pouvoirs sur le tard, souvent au cours de leur carrière d'aventurier. Ils déclarent habituellement avoir trouvé en eux un talent magique latent, qu'ils peuvent désormais développer et contrôler, d'une façon très similaire aux personnes qui se découvrent subitement un don pour la musique ou la poésie.

Le rôle des magiciens et des ensorceleurs

La connaissance profane et le pouvoir magique des magiciens et des ensorceleurs les place souvent dans des rôles très spécialisés au sein de la société qui les accueille. En général, ils se rangent dans les catégories suivantes :

Machine de guerre : ce jeteur de sort fournit une puissance offensive magique à une armée ou un autre groupe, avec des sorts tels que *boule de feu*. Les ensorceleurs et les évocateurs excellent dans ce rôle.

Protecteur : gardien ou sentinelle, le jeteur de sort érige des barrières contre les attaques magiques et assure une surveillance contre diverses menaces. Ici, les devins et les abjurateurs sont les plus qualifiés.

Conseiller : en tant que sage ou conseiller, ce jeteur de sorts est à l'affût de toute information utile, il aide à la conception des plans, et joue même parfois un rôle d'éducateur pour divers sujets. Les magiciens, quelles que soient leurs écoles, excellent dans cette fonction, grâce à leur expérience dans la recherche et l'exploitation des informations.

Négociateur : pour ce jeteur de sort chargé de résoudre toutes sortes de problèmes, les tâches sont variées, qu'il s'agisse d'apaiser diplomatiquement une situation politique volatile, de rassembler des informations ou de trouver le moyen de contourner ou d'éliminer les embarras. Les ensorceleurs y sont généralement fort habiles,

s'appuyant sur leurs compétences sociales développées et le pouvoir de lancer le même sort plusieurs fois de suite.

Polyvalent : cette catégorie combine les différentes fonctions remplies simultanément par le personnage. Le magicien de cour typique est, par exemple, à la fois conseiller et protecteur. Un aventurier jeteur de sorts sera fréquemment sollicité pour toutes sortes de situations. Les magiciens, qui possèdent habituellement un éventail plus large de sorts et de compétences, seront souvent meilleurs dans ce rôle que les ensorceleurs.

ORGANISATIONS : UNE ÉLITE ORGUEILLEUSE

Note pour le MD : Rappel d'informations

Voici une petite astuce pour contribuer au bon déroulement de l'histoire. Si un joueur a oublié un élément de savoir profane que son personnage connaît forcément, le MD peut lui demander un jet de Connaissance (mystères), pour ranimer sa mémoire défaillante. Il vaut mieux toutefois ne pas en abuser, sous peine que les joueurs se considèrent dégagés de l'obligation de se souvenir des détails ou dépossédés du contrôle de la situation.

DD 10 : un fait bien connu, comme la vulnérabilité des lycanthropes contre les armes en argent.

DD 15 : une connaissance plus spécifique, comme la résistance au froid des créatures fiélonnes.

DD 20 : un savoir ésotérique, comme la liste des sorts qui affectent chaque type de golem.

Les lanceurs de sorts profanes sont souvent des solitaires : ils sont secrets, jaloux de leur pouvoir et de leur savoir, égotistes et avides de connaissance magique. Néanmoins, tous ne sont pas des individualistes, et ceux dont les convictions ou les objectifs sont communs se regroupent parfois pour constituer une organisation. Certains de ces groupes (et en particulier les académies de magies) existent depuis des siècles et bénéficient du respect des communautés qui les accueillent. D'autres organisations sont plus récentes, plus secrètes, voire les deux, et génèrent souvent le doute et la méfiance dans la population voisine.

Un lanceur de sorts peut vouloir rejoindre une organisation particulière afin d'en retirer divers avantages, qu'il obtiendra en échange d'un paiement, de quêtes, ou d'autres obligations. Quelques organisations sont de simples affiliations que le mage peut ignorer ou afficher selon son désir. D'autres sont plus fortement structurées et s'organisent autour d'un édifice principal, ou différents établissements permanents.

Une organisation informelle existe principalement pour faciliter la transmission des informations parmi ses membres. Peut-être même n'y a-t-il aucun point de rendez-vous fixe, les réunions se tenant dans divers lieux exotiques ou des salles louées à cet effet. Une organisation plus rigide exigera plus de dévouement au sein de ceux qui la rejoignent, leur fidélité étant souvent récompensée de façon magique ou plus terre à terre. Parfois, de tels groupes sont à l'origine d'une classe de prestige particulière.

Cette partie décrit plusieurs organisations de jeteurs de sorts. Comme toujours, le MD reste seul juge de ce qu'il veut inclure ou non dans sa campagne. Cependant, quand une organisation est liée à une classe de prestige (voir le chapitre 3), il est préférable de les considérer comme un tout lorsque l'on veut les incorporer (ou pas). Chaque description comprend les conditions d'admission au sein de l'organisation et les avantages qui en découlent, ainsi que des informations sur sa hiérarchie (voire un plan pour l'Ordre profane). Les caractéristiques détaillées de certaines personnalités importantes vous sont également proposées.

Beaucoup de ces organisations sont simplement (et brièvement) évoquées. Certaines d'entre elles ne sont guère plus que des légendes pour les gens normaux ; ces entités dont on chuchote le nom peuvent procurer d'excellentes opportunités d'aventures.

Les Baguettes brisées

Ces lanceurs de sorts tuent pour une rémunération sonnante et trébuchante.

Admission et obligations des membres : l'organisation n'exige ni initiation coûteuse, ni cotisation annuelle, mais les membres doivent accepter les contrats confiés par la hiérarchie de la guilde.

Avantages : les membres à jour de leurs obligations reçoivent une compensation financière pour l'accomplissement d'un contrat. La rémunération varie selon la difficulté et la finalité du travail. Les tueurs indépendants qui opèrent dans la même communauté que les Baguettes brisées constituent également des cibles légitimes, quel que soit leur rang.

Hiérarchie : un ensorceleur nommé Hiver dirige l'organisation. Il ne quitte jamais la citadelle de la guilde ou, du moins jamais sans déguisement. Et les possibilités sont vastes pour un dragon blanc possédant des niveaux de roublard, d'ensorceleur et d'assassin.

Édifice principal : la guilde opère à partir d'une citadelle camouflée magiquement, probablement dans un demi-plan crée par un magicien. Sa situation exacte est un secret jalousement gardé.

Les personnes qui souhaitent requérir les services de l'organisation attirent son attention en inscrivant le symbole de la guilde (une baguette brisée) avec du sang, sur la face intérieure d'une porte. Une méthode secrète de scrutation permet la localisation de ce signe, puis un représentant des Baguettes brisées prend contact avec l'employeur potentiel.

Les Chasseurs de monstres

Les Chasseurs de monstres sont des jeteurs de sorts qui s'intéressent à la connaissance de toutes les créatures. Ils puisent ce savoir dans les références écrites mais aussi dans leurs expériences personnelles, et constituent au fil du temps une grande ménagerie qui facilite les recherches des membres de l'organisation.

Admission et obligations des membres : le candidat doit verser 100 po pour être initié et entrer dans ce groupe. La cotisation est de 10 po par an, et les membres doivent contribuer au développement de la ménagerie.

Avantages : les membres à jour de leurs obligations sont libres d'utiliser la Grande salle, une bibliothèque exhaustive consacrée à la connaissance des créatures. En termes de jeu, la Grande salle confère un bonus d'aptitude de +2 au personnage pour tout jet de Connaissance concernant les créatures magiques ou d'autres monstres.

Hiérarchie : le Maître de chasse est désigné par un vote tous les trois ans. Rotherli Smails (ensorceleuse humaine du 13e niveau ; Dressage +16 —le MD décidera quels sont les centres d'intérêt de Rotherli dans le cadre de sa campagne— ; Empathie avec les animaux +16) dirige pour le moment l'organisation.

Édifice principal : la Grande salle est la base d'opérations des Chasseurs. Trois grandes salles de réunion jouxtent la bibliothèque. Des souterrains hébergent une collection variée et toujours évolutive de captifs destinés à l'observation : des monstres étranges, des animaux sanguinaires et des créatures magiques. On prétend que des tunnels naturels descendent plus profondément encore pour atteindre les entrailles de la terre. Des expéditions de l'organisation s'y risqueraient parfois, à la recherche de nouveaux spécimens.

Les escriers

Cette organisation se compose de jeteurs de sorts qui aiment garder le contact les uns avec les autres.

Admission et obligations des membres : le coût de l'initiation est de 20 000 po, une forte somme, mais aucune cotisation annuelle n'est due. Néanmoins, chaque membre doit rester en rapport avec les autres.



Avantages : les escriers constituent une association informelle de personnes qui n'ont en commun qu'une broche magique que chaque membre reçoit lors de son initiation. Cet objet permet à son porteur de communiquer deux fois par jour avec un autre escrier en possession de sa propre broche. En pratique, les membres tissent un vaste réseau de communication de broche en broche (que, de fait, on nomme communément LE Réseau). Le coût de l'initiation n'est que le prix de la création de cet objet merveilleux (dont la fabrication reste un secret bien gardé).

Hiérarchie : les escriers n'ont ni dirigeants, ni serviteurs, et ne se rejoignent sur aucune croyance, aucun objectif commun, si ce n'est la volonté de rester en contact les uns avec les autres. En général, les nouvelles voyagent plus vite sur le Réseau que par n'importe quel autre moyen. Parfois, un escrier courageux rejoint un groupe d'aventuriers dans le seul but de constituer un documentaire de voyage pour le Réseau.

Édifice principal : l'organisation est décentralisée et on ne lui connaît aucun quartier général. Si les escriers disposent d'une base d'opérations tangible, son emplacement est un mystère.

La Ligue des devins

La ligue est une association de jeteurs de sorts professionnels qui sont spécialisés dans la Divination.

Admission et obligations des membres : 300 po sont demandés lors de l'initiation, ainsi qu'une cotisation annuelle de 60 po. Les membres passent également un examen annuel pour conserver leur statut.

Avantages : un membre à part entière voit son nom apposé sur une liste de devins certifiés. Ainsi, son pouvoir de divination est un fait reconnu et public, ce qui attire les clients potentiels. Les agents officiels du gouvernement préfèrent recourir aux services de devins qui sont membres de la Ligue, tout comme les riches clients qui désirent une divination digne de leurs vastes ressources.

Hiérarchie : Avulth Corbandu (elfe masculin Mag 12, Scrutation +18) préside aux destinées de la Ligue. Sa responsabilité principale est la tenue de l'examen annuel des membres de l'organisation.

Édifice principal : la ligue des devins n'a pas de bureau central. Ils se réunissent une fois par an, dans un lieu tenu secret. Les membres doivent deviner où l'assemblée aura lieu (par magie ou de manière plus naturelle).

Les Magelames

Experts en magie profane comme au maniement des armes, ces jeteurs de sort louent leurs services à qui peut payer.

Admission et obligations des membres : aucune somme d'argent n'est exigée pour entrer dans l'organisation, mais une cotisation de 100 po doit être versée par chaque membre. Tous doivent également prendre part à la Grande mêlée des sorts et des lames qui se tient dans l'arène de la Maison du chapitre (voir plus bas).

Avantages : les jeteurs de sorts qui désirent découvrir comment se mêlent l'art de la magie et celui de la guerre sont les bienvenus dans les salles et l'arène de la Maison du chapitre. Des membres très expérimentés instruisent ceux qui le sont moins, et les élèves qui remplissent les conditions particulières nécessaires peuvent acquérir des niveaux dans la classe de prestige des magelames (voir le chapitre 3, Les classes de prestige).

La Maison comporte une salle ouverte au public où ceux qui souhaitent recruter des magelames peuvent déposer leurs propositions d'emploi. Ces jeteurs de sorts exigent une rémunération convenable, c'est-à-dire une part égale de tout butin découvert ou un salaire quotidien de 10 po plus les frais, à leur convenance.

Hiérarchie : le Champion suprême dirige les magelames et son titre est remis en jeu tous les dix ans, par une série de duels au cours de la Grande Mêlée. Ces affrontements se terminent rarement par la mort de l'un des combattants (ou du moins, rarement par un décès définitif). La Championne actuelle se nomme Haile l'invincible.

Haile l'invincible : humaine Gué 1 / Mag 7/ Magelame 10 ; FP 18 ; Humanoïde de taille M (humain) ; DV 1d10+7d4+10d8+36 ; pv 99 ; Init +2 ; Vitesse 6 m ; CA 32 (contact 15, prise au dépourvu 32 ; 50 % de chances que l'attaque échoue) ; Attaques +21/+16/+11 corps à corps (1d8+9, +1d6 électricité, *épée longue +5 de lumière et de foudre*) ou +6 à distance (1d8, arc long) ; Attaque spéciale : Canalisation de sort III ; Particularités : Cache du Magelame (l'arme contient actuellement cinq sorts de *soins importants* et un d'*endurance*), belette familier (voir ci-dessous) ; AL CB ; JS Réf +9, Vig +13, Vol +12 ; For 18, Dex 14, Con 14, Int 17, Sag 10, Cha 8.

Compétences et dons : Concentration +20, Connaissance des sorts +21, Connaissance (mystères) +21, Détection +15, Escalade +15, Perception auditive +15, Saut +15 ; Arme de prédilection (épée longue), Arme en main, Attaque en puissance, Création d'armes et d'armures magiques, Démultiplication de sort, Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts maximale, Enchaînement, Incantation rapide, Préparation de potions, Succession d'enchaînements.

Sorts préparés (4/5/5/5/3/3/2 ; DD = 13 + niveau du sort ; 10 % de chances d'échec des sorts)

0— *hébétement, manipulation à distance, ouverture/fermeture, rayon de givre* ; 1er— *bouclier, coup au but, feuille morte* ; 2e— *détection de l'invisibilité, endurance, force de taureau, grâce féline, protection contre les projectiles* ; 3e— *dissipation de la magie, éclair, protection contre les énergies destructives, rapidité* (2) ; 4e— *assassin imaginaire, peau de pierre, tempête de grêle* ; 5e— *coup au but* (rapide), *flèche acide de Melf* (démultiplié), *immobilisation des monstres* ; 6e— *transformation de Tenser* (2)

Possessions : Amulette d'armure naturelle +5, épée longue +5 de lumière et de foudre, cape de déplacement, armure à plaques de résistance à la magie (RM 19) *+5, anneau de protection +5.*

Jumoke : belette familier ; FP — ; créature magique de taille TP ; DV 7 ; pv 49 ; Init +2 ; Vitesse 6 m, escalade 6 m ; CA 18 (contact 14, pris au dépourvu 16) ; Attaque +15/+10/+5 corps à corps (morsure, 1d3–4) ; Espace occupé/allonge 75 cm x 75 cm/0 ; Particularités : confère un bonus de +2 aux jets de Réflexes, pouvoirs conférés ; AL CB ; JS Réf +9, Vig +11, Vol +13 ; For 3, Dex 15, Con 10, Int 11, Sag 12, Cha 5.

Compétences et dons : Détection +15, Déplacement silencieux +9, Discrétion +13, Équilibre +10, Escalade +15 ; Botte secrète (morsure).

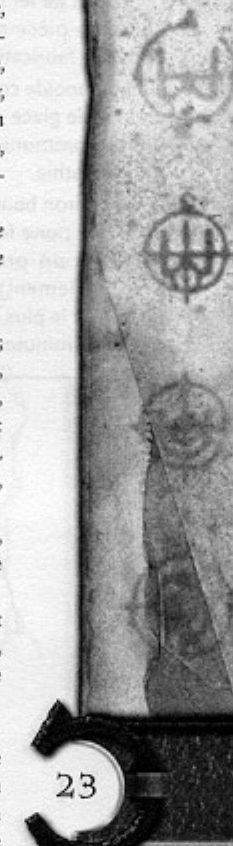
Pouvoirs conférés : Vigilance, esquive surnaturelle, transfert d'effet magique, lien télépathique, conduit, communication avec le maître, communication avec les rongeurs (voir plus haut la partie concernant les familiers).

Édifice principal : l'organisation est propriétaire de la bâtisse qu'elle occupe, la Maison du Chapitre. Cette structure semblable à une forteresse est bien plus proche d'un château fort que d'un manoir. Elle contient des bibliothèques, des laboratoires de magie

La broche d'escrier

Cette broche enchantée est constituée de métal et de verre. Elle permet à son porteur d'entrer en communication avec une autre créature portant une broche similaire, d'une façon analogue au sort *communication à distance* et ce, deux fois par jour. Ce pouvoir magique se déclenche au prix d'une action simple qui n'expose pas le porteur à une attaque d'opportunité. Les créatures dépourvues d'une *broche d'escrier* ne peuvent pas être contactées de cette manière. La broche ne fonctionne pas dans les zones de magie morte ou d'un plan à un autre. Elle a une CA de 13, 1 point de résistance, une solidité de 5, et la briser requiert un jet avec un DD de 18.

Niveau du lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *communication à distance*. *Prix de vente* : 20 000 po. *Poids* : —.



et de sombres cellules ; une grande arène la jouxte. Bien qu'elle soit parfois louée par d'autres organisations, l'arène est réservée aux entraînements exceptionnels et, bien entendu, la Grande mêlée des sorts et des armes qui se tient chaque année. Cet événement attire une grande foule de spectateurs et nombreux sont ceux qui parient sur le résultat des duels livrés par les magelames.

Objets étranges pour laboratoires magiques

Jetez 1d10 ou choisissez dans la table ci-dessous.

Résultat du jet	Objet
1	Un cercle magique de convocation tracé dans le mur ou le sol
2	Un sablier rempli de poussière d'os qui s'écoule vers le haut au mépris de la gravité.
3	Un squelette renforcé d'acier d'un géant (ou d'une autre Très grande créature) suspendu au milieu des poutres
4	Une fournaise alimentée par un petit élémentaire de feu
5	Un morceau de météore, pierre de lune ou minerai acquis sur un autre plan
6	La main conservée d'un démon ou d'un diable
7	Un *portail* de 30 cm de diamètre menant vers une autre (petite) dimension, disposé dans la gueule ouverte d'une statue de lion rugissant.
8	Un golem de fer qui ne peut quitter la pièce suite à une erreur de fabrication.
9	Un humanoïde congelé dans un bloc de glace qui ne fond pas ; il communique parfois par télépathie.
10	Un chaudron bouillonnant et enchanté ; une fois par jour en jaillit un protoplasme (habituellement) inoffensif qui meurt le plus souvent en quelques minutes

La Morne académie

Bien que beaucoup se refusent à le croire, on murmure qu'une confrérie cachée de jeteurs de sorts se consacre aux arts sombres de la nécromancie. Pourtant, maints complots terrifiants naissent dans ses salles impies, les cadavres se relèvent et les maladies morbides se propagent en son nom : la Morne académie.

Cette école de nécromanciens est bien réelle, bien que baignée dans le plus épais mystère. Localiser le quartier général de la Morne académie (que l'on nomme aussi Morte académie) est un véritable défi, et l'initié potentiel qui parvient à la trouver pourrait bien regretter amèrement son choix.

Admission et obligations des membres : le détail précis des rites d'initiation reste un mystère que bien peu désirent percer. Outre le prix de cette initiation (300 po) et le versement de 60 po tous les six mois, chaque membre doit animer ou créer au moins un mort-vivant tangible pendant cette même période. Cette répugnante création contribue à la « force de travail morbide » constituée de serviteurs en décomposition qui se charge des tâches manuelles dans l'académie.

Avantages : les membres de l'académie sont instruits dans les rituels toujours plus ignobles de convocation et de contrôle des cadavres animés. Un tel enseignement n'est pas dépourvu de risques : les étudiants obtenant les moins bonnes notes dans chaque classe voient leurs âmes offertes à leurs maîtres infernaux.

Un élève studieux pourra rejoindre une grande variété de classes de prestige maléfiques au sein de l'académie, y compris le chevalier noir ou l'assassin. C'est le meilleur terrain d'apprentissage pour un nécromancien véritable ou un maître blême (voir le chapitre 3, Les classes de prestige).

Hiérarchie : on prétend que la Morne académie est dirigée par des fiélons, bien que de puissants maîtres blêmes et des nécromanciens occupent des fonctions élevées. Les noms des enseignants et des dirigeants restent difficiles à déterminer, car les imprudents qui colportent des informations sur l'académie sont souvent retrouvés morts, généralement exécutés d'une manière originale et terrifiante… quand on les retrouve.

Édifice principal : les rumeurs disent que la Morne académie se situe au plus profond d'un sinistre marais, bâtie sur la crypte d'une ancienne liche..

L'Ordre profane

Cette école de magie est bien connue et respectée. L'art profane y est enseigné et expérimenté, et ses membres profitent de l'échange permanent du savoir. « Publier ou périr » n'est pas qu'une simple expression dans le monde académique en matière de magie.

Admission et obligations des membres : la cotisation est d 30 po par mois. Chaque membre doit également se présenter su le campus au moins une fois tous les six mois pour accepter de tâches spéciales, s'il y a lieu.

Avantages : les jeteurs de sorts qui rejoignent l'Ordre son admis au sein de la classe de prestige du même nom (voir Mag de l'Ordre profane dans le chapitre 3, Les classes de prestige). L gîte et le couvert, le soutien magique ou les opportunités d progression sociale font partie, entre autres, des avantages décrit au chapitre 3, avec la classe de prestige.

Hiérarchie : le chancelier Japhet Arcane dirige l'école et le différents champs de recherche. Il est obsédé par les secrets qu recèle un antique langage magique appelé l'Aleph ou l'Idiom originel. Maints éléments de ce savoir profane ont été découvert et largement dispersés des années auparavant (certains prétenden même que les dons de métamagie en sont le fruit). Japhet sait qu seules de minces bribes de cette grammaire magique ont ét dévoilées, et il cherche à accroître ses connaissances par la recher che et la fouille de sites archéologiques prometteurs.

Japhet Arcane : humain Mag 9 / Mage de l'Ordre profane 10 FP 19 ; Humanoïde de taille M (humain) ; DV 19d4+38 ; pv 78 Init +2 ; Vitesse 9 m ; CA 32 (contact 17, pris au dépourvu 30) Attaques +12/+7 corps à corps (1d6+3, *bâton de surpuissance*, doubl les dégâts pour 1 charge) ; Attaque spéciale : Réserve de sorts II (voir le chapitre 3, Les classes de prestige), corbeau familier (voir ci dessous), AL CB ; JS Réf +10, Vig +10, Vol +16 ; For 12, Dex 15 Con 14, Int 25 (19), Sag 12, Cha 12.

Compétences et dons : Alchimie +29, Concentration +2 Connaissance des sorts +29, Connaissance (histoire) +29, Connais sance (mystères) +29, Langues (Abyssal, Aérienne, Aquatique Céleste, Draconien, Elfique, Gnome, Igneuse, Sylvestre, Terreuse) Profession (archéologue) +11, Scrutation +29 ; Création d baguettes magiques, Création de bâtons, Écriture de parchemins Efficacité des sorts accrue, Incantation rapide, Incantation silen cieuse, Incantation statique, Maîtrise des sorts (*détection de la magi globe d'invulnérabilité renforcée, invisibilité suprême, lecture de la magi rapidité, téléportation sans erreur* , *vol*), Sort en coopération, Sort e sanctuaire, Sort inné (*rayon affaiblissant*).

Sorts préparés (4/6/6/6/5/5/5/5/3/(4)3 ; DD = 17 + niveau du sort 0— *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, manipulation distance* ; 1er— *armure de mage, bouclier, feuille morte, protection contre l Mal* (en sanctuaire), *serviteur invisible* (en sanctuaire), *sommeil* ; 2e— *détection de l'invisibilité* (en sanctuaire), *endurance* (2), *fou rire de Tash* (en sanctuaire), *protection contre les projectiles, verrou du mage* ; 3e— *dispersion de la magie* (2), *protection contre les énergies destructives, rapidit vol* ; 4e— *détection de la scrutation* (en sanctuaire), *globe d'invulnérabili partielle* (en sanctuaire), *invisibilité suprême, peau de pierre, sphère d'is lement d'Otiluke* ; 5e— *domination, immobilisation de monstres* (e sanctuaire), *invisibilité suprême* (2, silencieux), *tentacules noirs d'Evard* 6e— *désintégration, globe d'invulnérabilité renforcée, prévoyance, visio lucide, zone d'antimagie* ; 7e— *bannissement* (en sanctuaire), *mot d pouvoir étourdissant, rayons prismatiques* (en sanctuaire), *souhait limit téléportation sans erreur* ; 8e— *arrêt du temps, clone* ; 9e— *dominatio universelle, convocation de monstres VIII, corps de fer, , rayon affaiblissan* (inné, en sanctuaire), *téléportation* (rapide).

Possessions : *amulette d'armure naturelle +5, bracelets d'armure +8 cape éthérée, bandeau d'intellect +6, 3 potions de soins importants, annea de protection +5, anneau de renvoi des sorts, parchemin de rapidit parchemin de rayons prismatiques, parchemin de détection de l'invisibilit parchemin de téléportation, bâton de surpuissance (40 charges).*

Raphaël, corbeau (familier) : FP — ; créature magique de Petit taille ; DV 9 ; pv 39 ; Init +2 ; Vitesse 3 m, vol 12 m (moyenne)



CA 19 (contact 14, pris au dépourvu 17) ; Attaque +11/+6 corps à corps (serres, 1d4) ; Espace occupé/allonge 75 cm x 75 cm/0 ; Particularités : parle le Commun, pouvoirs conférés ; AL CB ; JS Réf +8, Vig +6, Vol +15 ; For 1, Dex 15, Con 10, Int 10, Sag 14, Cha 6.

Compétences et dons : Détection +6, Perception auditive +6, ainsi que les compétences de Japhet ; Botte secrète (serres).

Pouvoirs conférés : Vigilance, esquive surnaturelle, transfert d'effet magique, lien télépathique, conduit, communication avec le maître, communication avec les oiseaux.

Édifice principal de l'Ordre

L'académie de l'Ordre profane est connue sous le nom de Mathghamhna. Cet endroit possède une histoire tout aussi intrigante que ses tours, ses caches à trésor, ses salles de classes et ses laboratoires, construits le long des parois d'un antique volcan préhistorique très érodé. L'intérieur de l'académie est oppressant, semblable à celui d'un château, et s'étend sur une vase superficie. Des caches souterraines recèlent des trésors magiques et secrets, tandis que les classes et les laboratoires érigés à l'air libre sont utilisés chaque jour par les jeteurs de sorts, étudiants comme professeurs.

Les magiciens en herbe (et quelques ensorceleurs) effectuent leur apprentissage à l'académie et résident la plus grande partie de l'année au sein de Mathghamhna, de même que les régents qui sont chargés des apprentis et des jeteurs de sorts de bas niveau. Plus de deux cents utilisateurs de magie profane sont également membres de l'Ordre, mais ils n'ont pas de résidence permanente dans les lieux (bien qu'ils soient libres d'y loger temporairement).

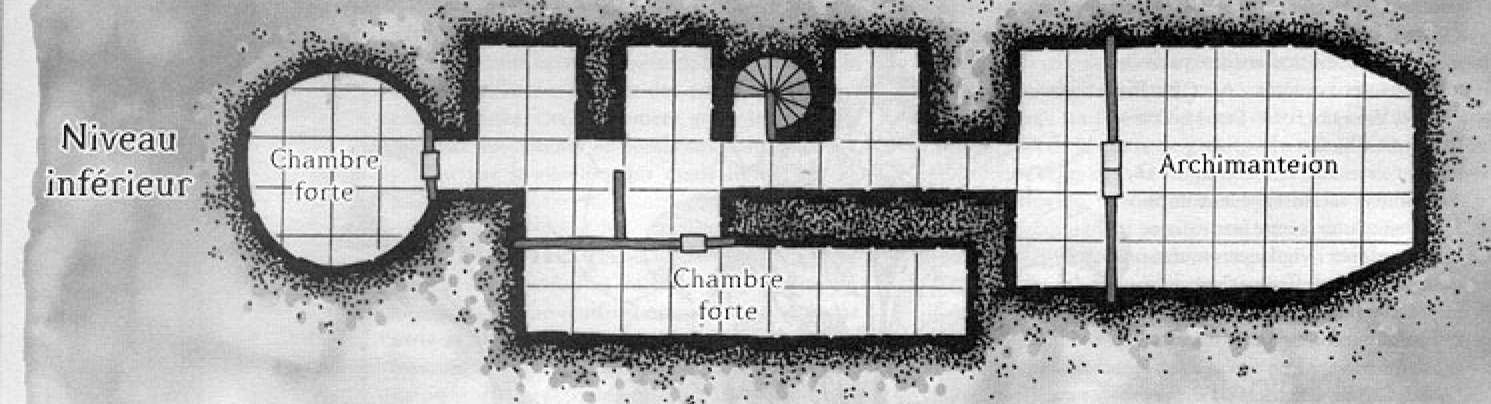
1. Porte d'entrée : une porte de fer à deux battants et enchantée (mesurant 9 mètres de haut, 9 mètres de large et 60 cm d'épaisseur) barre la large entrée principale. Elle est garnie de bas-reliefs représentant des dragons et des gargouilles engagés dans une lutte éternelle. Généralement ouverte pendant la journée, la porte est fermée et verrouillée magiquement pendant la nuit ou en cas d'attaque.

Très grande porte à deux battants en fer : 60 cm d'épaisseur ; solidité 10 ; points de résistance 720 ; CA 3 ; DD pour défoncer 60 ; Crochetage — (*verrou du mage*, lanceur du 15e niveau).

2. Grande entrée : ce grand hall est dallé de marbre et une merveilleuse frise sur les murs et le plafond dépeint des nuages surmontés de châteaux. Dix gardes (hommes d'armes de niveau 5) surveillent l'endroit en permanence. Des meurtrières adroitement camouflées (jet de Détection avec un DD de 25) garnissent toute la salle, donnant aux dix archers (hommes d'armes de niveau 7) présents d'excellentes opportunités de tir sur les visiteurs indésirables.



Plan de l'Ordre profane



Niveau principal

5

7

6

4

8

3

2

1

N

O

E

S

Porte

Escalier en colimaçon

Escalier

Un carré = 3 mètres

3. Antichambre haute : conçue avant tout pour impressionner les invités, cette pièce y parvient parfaitement, du haut de ses 40 mètres de hauteur pour 27 mètres de diamètre. Un large escalier en colimaçon s'élève autour du pilier central de soutènement, avant de mener à divers balcons et galeries supérieures. Ces passages mènent aux dortoirs des apprentis, à tous les types de salles de classe, aux laboratoires des étudiants, à ceux, privés, des régents, et à bien d'autres merveilles, en particulier un jardin magique.

Une vaste collection de statues représentant des dragons, des licornes, des pégases et bien d'autres créatures magiques décore les murs incurvés de l'antichambre, éclairée de la façon la plus évocatrice possible par des *torches éternelles* colorées. La rumeur prétend que quatre des statues les plus imposantes sont en réalité des golems de pierre qui s'animeraient si l'académie était attaquée.

Cette antichambre fait fonction de salle d'assemblée pour les grandes occasions, car elle peut aisément d'accueillir tous les étudiants, les régents et les lanceurs de sorts en visite.

4. Quartiers des invités : ce salon relie plusieurs chambres d'hôte qui sont toujours prêtes à recevoir des membres importants de l'ordre. On accède par l'escalier secondaire (zone 5) à d'autres quartiers destinés aux invités.

5. Escalier secondaire : ce second escalier en colimaçon aux dimensions imposantes rejoint de nombreuses galeries supérieures, des salles de classe, et d'autres endroits auxquels mène aussi le grand escalier de l'antichambre haute (voir zone 3). L'escalier descend jusqu'aux cuisines, où une équipe de serviteurs dévoués prépare les repas de tous les pensionnaires de l'académie.

Il permet en outre l'accès à un niveau souterrain, situé très en dessous du reste du bâtiment. Ce niveau contient une série de salles fort intéressantes, comme le fameux trésor de l'académie ou, plus célèbre encore, l'Archimanteion de Japhet Arcane, à la fois laboratoire magique secret et chambre forte contenant maints artefacts.

6. Salon de la bibliothèque : de belles sculptures, des chaises confortables ainsi que des bancs, des tables de lecture éclairées par des lumières magiques sont disposées avec goût dans cette salle. Les chambres annexes donnent sur des salles privées, destinées aux réunions ou à la lecture.

7. La grande bibliothèque : la porte à deux battants est verrouillée magiquement avec un luxe de complication (lanceur du 15e niveau), et n'autorise l'accès de la pièce qu'aux membres et aux apprentis de l'Ordre profane.

La grande bibliothèque contient une immense masse de connaissance magique ésotérique, entreposée sur de solides étagères de bois de chêne qui se superposent jusqu'au plafond, à 7,50 mètres (de nombreux volumes ne sont accessibles que par le biais d'échelles animées auxquelles on peut indiquer l'étagère désirée). Les livres de la bibliothèque couvrent à peu près tout ce qui a trait à la magie, y compris la philosophie des sorts profanes, les mythes et les faits concernant les créatures magiques, les dieux et les artefacts, une myriade de théories sur la source de la magie, des listes (théoriques) de plans d'existence alternatifs, et bien d'autres sujets encore. On y trouve aussi des livres étroitement scellés qui concernent les arts sombres (exclusivement à titre de référence).

Les volumes les plus significatifs au premier abord sont les grimoires qui contiennent une vaste collection de sorts des niveaux 0, 1 et 2 (tous ceux qui sont décrits dans le *Manuel des Joueurs*). Ces sorts ont été laborieusement collationnés par les jeteurs de sorts de l'Ordre et constituent une ressource incomparable pour ses membres.

Un petit escalier en colimaçon descend vers un atelier de reliure, où se trouve également la réserve d'encre et où l'on produit le papier et le vélin.

8. Bureau du chancelier : les appartements privés de Japhet Arcane sont situés à proximité de ceux des autres régents de l'Ordre profane, à un étage plus élevé, mais il préfère que son bureau et sa salle d'étude soient adjacents à la bibliothèque. Quand cette salle est inoccupée, les portes de fer décorées de bas-reliefs sont verrouillées magiquement (par un lanceur de sorts du 19e niveau).

La chambre comporte des chaises confortables, des divans, et un *serviteur invisible* permanent qui se charge des tâches mineures pour Japhet. Elle fait office de bibliothèque privée et contient de nombreux grimoires anciens sur divers sujets profanes, dont la valeur serait importante pour des collectionneurs ou les personnes intéressées par l'acquisition du savoir magique. L'un des livres de sorts du chancelier est exposé dans une vitrine de verre, installé sur une écritoire protégée magiquement. Japhet se trouve souvent dans cette pièce, feuilletant un ouvrage, conversant avec un ou plusieurs enseignants ou rappelant les vertus de la discipline à un ou deux étudiants.

Les Savants de la flamme

Ces jeteurs de sorts apprécient vraiment beaucoup le feu.

Admission et obligations des membres : aucune cotisation n'est exigée et il n'y a aucun prix d'entrée à verser, mais les candidats doivent appartenir à la classe de prestige des savants élémentaires, avec une prédilection pour le feu (voir le chapitre 3, Les classes de prestige). Pour rejoindre les Savants de la flamme, le candidat doit d'abord découvrir la base isolée de l'organisation (voir plus loin). Une fois cet objectif atteint, les Savants acceptent tout candidat remplissant les conditions requises ou qui a effectué des démarches significatives pour les remplir.

Avantages : les Savants bénéficient de la compagnie de leurs pairs, du logement gratuit dans un endroit propice à la pratique de leur science, et de la possibilité de converser avec quelques-uns des maîtres du feu les plus puissants ayant jamais existé.

Bien sûr, il est possible d'appartenir à l'organisation sans rester dans ses locaux. De nombreux savants voyagent longtemps et fort loin, ne revenant que pour rapporter les nouvelles pouvant piquer l'intérêt de leur hiérarchie, ou pour reprendre des forces avant d'affronter de nouveau le vaste monde.

Hiérarchie : le chef vénéré des Savants est connu sous le titre de Forme de feu. Mearlisha Quarto Somida occupe ce rang depuis deux ans, plus longtemps qu'aucun autre avant elle. Les Savants de la flamme, une fois atteinte la perfection élémentaire, se désintéressent pour la plupart des affaires du monde matériel et recherchent une communion toujours plus profonde avec leur élément de prédilection dans les plans Élémentaires.

Édifice principal : une partie de la base d'opérations des Savants, qui porte le nom de Fort-de-flammes, est en suspension au-dessus du cratère d'un volcan partiellement en activité. Le fort abrite une série de chambres protégées destinées à ceux qui n'ont pas suffisamment progressé dans la voie qu'ils ont choisie, ainsi que divers serviteurs, candidats et objets. Éblard Sizfer est chargé de l'entretien et de l'équipement de ces chambres.

Au-delà des pièces protégées se trouve une suite de salles, pour la plupart à ciel ouvert, qui offrent une moindre protection contre la chaleur dévorante du volcan. Seuls les savants qui ont atteint la perfection élémentaire du feu peuvent survivre à la chambre finale, qui flotte doucement sur un lac de magma rougeoyant.

Éblard Sizfer : elfe masculin Mag 6 / Savant élémentaire 3 ; FP 9 ; Humanoïde de taille M (elfe) ; DV 9d4+18 ; pv 36 ; Init +2 ; Vitesse 9 m ; CA 14 (contact 12, pris au dépourvu 12) ; Attaques +5 corps à corps (1d6, bâton de maître) ou +6 à distance (1d8, arc long) ; Attaque spéciale : Prédilection pour le feu (+1 au DD des sauvegardes contre ses sorts de type feu) ; Efficacité du feu accrue (+1 au

jet de niveau de lanceur de sort lorsqu'il s'agit e vaincre la résistance de la cible) ; Particularités : immunité contre le sommeil, vision nocturne, incapacité d'utiliser des effets faisant appel à des énergies autres que le feu, résistance au feu (5), crapaud familier (voir ci-dessous) ; AL CB ; JS Réf +5, Vig +5, Vol +10 (Enchantements +12) ; For 10, Dex 14, Con 15, Int 18, Sag 14, Cha 8.

Compétences et dons : Concentration +14, Connaissance des sorts +16, Connaissance (les plans) +16, Connaissance (mystères) +16, Détection +4, Fouille +6, Perception auditive +4 ; Altération de zone d'effet, Arme de prédilection (projectile d'énergie), Écriture de parchemins, Extension d'effet, Répétition de sort, Substitution d'énergie (feu).

Sorts préparés (4/5/5/4/3/1 ; DD = 14 + niveau du sort)

0— *détection de la magie, lumières dansantes, rayon de givre* (substitution : feu)†, *résistance* ; 1er— *arme magique, contact glacial* (substitution : feu)†, *mains brûlantes*†, *projectile magique, repli expéditif* ; 2e— *convocation de monstres II, flèche acide de Melf* (3, *sphère de feu*+, substitution : feu)† ; 3e— *boule de feu* †, *éclair* (substitution : feu)†, *protection contre les énergies destructives, vol* ; 4e— *bouclier de feu* †, *convocation de monstres IV, tempête de grêle* (substitution : feu)† ; 5e— *cône de froid*(substitution : feu)†.

† : Le DD des jets de sauvegarde contre ces sorts est augmenté de 1.

Possessions : *bracelets d'armure +2, anneau de résistance au feu (standard), baguette de boule de feu* (lanceur du 6e niveau).

Lèche : crapaud familier, FP — ; créature magique de taille Min ; DV 6 ; pv 18 ; Init +1 ; Vitesse 1,50 m ; CA 18 (contact 15, pris au dépourvu 17) ; Attaque — ; Espace occupé/allonge 30 cm x 30 cm/0 ; Particularités : confère un bonus de +2 à la Constitution, pouvoirs conférés ; AL CB ; JS Réf +3, Vig +2, Vol +10 ; For 1, Dex 12, Con 11, Int 10, Sag 14, Cha 4.

Compétences : Détection +6, Discrétion +21, Perception auditive +5.

Pouvoirs conférés : Vigilance, esquive surnaturelle, transfert d'effet magique, lien télépathique, conduit, communication avec le maître (voir plus haut la partie concernant les familiers).

Les sujets de la reine

Quelques jeteurs de sort chanceux ont fondé leur propre nation insulaire, gouvernée par une reine dont la puissance magique n'a d'égale que sa bonté.

Admission et obligations des membres : parmi les citoyens du domaine de la reine, nombreux sont les individus qui viennent au monde dépourvus de la moindre aptitude pour la magie. Une bonne partie quitte ce domaine dès leur majorité. L'immigration est permise, mais la citoyenneté pleine et entière n'est accordée qu'à ceux qui font la preuve d'un véritable pouvoir magique. Les immigrants doivent rompre tous les liens de fidélité qui les unissent à d'autres états, et sont tenus de résider deux mois par an dans le domaine de la reine. La population totale de ce pays atteint 10 000 habitants, dont à peu près la moitié est constituée de jeteurs de sorts profane (en tout genre).

Avantages : les citoyens lanceurs de sorts se voient attribuer un domicile et un accès libre à la Bibliothèque royale qui se situe dans la capitale, Murai. Ils bénéficient de la protection de la Couronne tant qu'ils résident dans l'île, bien que la reine désavoue tout citoyen se rendant coupable d'actes criminels à l'étranger avant de regagner la sécurité de son domaine. La santé économique du pays est florissante, et les pauvres sont rares.

Hiérarchie : sa Majesté la reine DiFate règne sur son domaine depuis si longtemps que nul ne s'en souvient d'une époque où elle n'aurait pas gouverné. La rumeur lui prête des pouvoirs surpassant ceux de tout autre mage mortel. Les citoyens adorent leur reine et, pour sa part, elle fait preuve à la fois de noblesse et de valeur dans l'exercice du gouvernement.

Édifice principal : le domaine de la reine est situé sur une î[le] enchantée. Elle se déplace le long d'une route de commerce soigne[u]sement définie au travers des océans du monde, quoique la rei[ne] puisse, en cas d'urgence, diriger les déplacements de l'île à son gré.

L'île errante est saturée de magie et regorge de merveilles, qu['il] s'agisse de lacs ensorcelés, de châteaux vivants, de forêts d'arbre[s] doués de raison, ou des multiples variétés de machineries magique[s].

L'Union des voyageurs

Ces jeteurs de sorts ont une prédilection pour la mag[ie] permettant les voyages et ils offrent leurs services contre rému[né]ration. Les agents de l'état ou du royaume font appel au[x] membres de l'Union lorsqu'ils sont en mission officielle, comm[e] le font les riches clients qui désirent le meilleur moyen d[e] transport que l'argent puisse acheter.

Admission et obligations des membres : les fra[is] d'admission sont de 200 po. L'Union prélève 20 % du reven[u] acquis en utilisant la magie pour le transport des clients, par [le] biais de son trésorier. Chaque membre est astreint au Tableau de[s] voyages deux mois par an (voir ci-dessous).

Avantages : les membres de l'Union des voyageurs ont accès [à] la classe de prestige des guides-voyageurs (voir le chapitre 3, Le[s] classes de prestige), mais l'appartenance à cette classe n'est pa[s] obligatoire. Chacun d'entre eux est astreint périodiquement a[u] Tableau des voyages, qui se trouve dans le bâtiment de l'Union d[e] chaque cité (voir plus loin) et accueille les clients qui désiren[t] voyager par magie. L'Union propose différents contrats d[e] téléportation (même si seuls les clients les plus riches peuven[t] s'offrir ce luxe), et ses membres acceptent également les mission[s] de transport particulièrement dangereuses, avec un suppléme[nt] (au moins le double du prix normal, voire plus, selon le risqu[e] personnel encouru par le jeteur de sorts).

L'Union des voyageurs est fière de sa capacité à transporter se[s] clients jusqu'à n'importe quelle destination identifiable et suff[i]samment décrite, bien qu'elle se réserve le droit de refuser u[n] voyage vers un endroit imprécis ou trop dangereux.

Tarifs de l'Union des voyageurs

Service	Prix
Téléportation, aller simple, lieu très familier	900 po*
Téléportation, aller simple, lieu soigneusement étudié	1080 po*
Téléportation, aller simple, lieu vu à l'occasion	1260 po*
Téléportation, aller simple, lieu vu une fois	1440 po*
Téléportation, aller simple, lieu décrit	1620 po*
Téléportation sans erreur	1820 po*
Cercle de téléportation, lieu très familier	3060 po*
Projection astrale, vers un avant-poste connu de l'Union	3060 po*
Parchemin de *téléportation*	1125 po
Parchemin de *téléportation sans erreur*	2275 po

* Le prix comprend le retour du jeteur de sorts. Une réduction de 25 % s[ur] tous les prix est accordée si le contrat signé porte sur 10 sorts de transpo[rt] ou plus. Tous les prix sont doublés si le jeteur de sort se rend dans u[n] endroit dangereux.

Hiérarchie : tous les membres astreints au Tableau de[s] voyages à un moment donné sont considérés comme égaux dan[s] le cadre des décisions qui relèvent de leur fonction au sein d[e] l'organisation, bien que chaque succursale de l'Union élise u[n] trésorier et un porte-parole. Pour des décisions plus générales, le[s] membres astreints de toutes les branches se rassemblen[t] rapidement (grâce à la téléportation) afin de procéder à un vo[te] rapide si nécessaire.

Édifice principal : l'Union des voyageurs loue ou possède une succursale dans la plupart des grandes villes. Chacune comporte un bureau, des logements pour les membres astreints au Tableau, un espace affecté aux départs et aux arrivées par téléportation et parfois un grand entrepôt pour les objets à livrer.

LA CAVERNE : UNE DEMEURE DE MAGES

Soyez le bienvenu à la Caverne, la demeure entourée de murs de Bineï et Aïris Accreux, une magicienne et un ensorceleur qui ont fondé un petit commerce.

À quel point la Caverne est-elle typique ?

Comme toutes les demeures, la Caverne reflète les bizarreries et les goûts de ses propriétaires, mais elle possède de nombreux points communs avec la plupart des résidences de jeteurs de sorts profanes.

La discrétion

Pour la plupart, les magiciens et les ensorceleurs ont besoin d'un peu de solitude chaque jour. La tranquillité est nécessaire aux premiers pour la préparation de sorts quotidienne, et même les seconds doivent méditer pour concentrer leurs pouvoirs profanes. En outre, les jeteurs de sorts de haut niveau s'imposent fréquemment des travaux exigeant une période de travail ininterrompu, en particulier lors de l'élaboration d'objets magiques. Enfin, de nombreux ensorceleurs et magiciens accomplissent des actes pour lesquels ils ne désirent pas être observés, qu'il s'agisse de discussions avec des puissances d'autres mondes, de la scrutation de lieux lointains, de la création d'homoncules ou de golems, voire de la convocation d'alliés ou de serviteurs d'autres plans. Ces activités n'ont habituellement rien de sinistre, mais elles sont parfois difficiles à expliquer (surtout à des voisins nerveux qui ne comprennent rien aux concepts de la magie).

Ainsi, ce n'est pas par hasard que la Caverne ne comporte aucune fenêtre au rez-de-chaussée. Les passants peuvent entrevoir la cour au travers du portail, mais les arbres qui y sont plantés empêchent toute observation intempestive.

La sécurité

Il est toujours préférable de garder son ennemi au loin, hors de la portée d'un coup d'épée. Quand l'ensorceleur ou l'ensorceleur est à demeure, il est particulièrement payant de s'assurer que les ennemis restent dehors.

Ces lanceurs de sorts sont vulnérables aux attaques physiques. Leur faible total de points de vie et l'impossibilité de porter une armure convenable rendent le combat très dangereux pour eux. Comme si cela ne suffisait pas, les attaques physiques peuvent les empêcher d'utiliser leurs meilleures armes et leurs protections les plus efficaces, c'est-à-dire les sorts, en perturbant leur concentration.

On peut dire que le magicien ou l'ensorceleur emmène cette vulnérabilité avec lui lorsqu'il regagne sa demeure. Un cambrioleur indélicat ou un intrus en maraude peuvent causer de terribles dégâts en détruisant des livres précieux, en gâchant des composantes de sorts, en perturbant des expériences délicates, voire même en libérant des créatures captives et dangereuses.

Outre sa sécurité personnelle, l'ensorceleur ou le magicien doit préserver ses objets magiques (et également son livre de sort) de la convoitise des voleurs et de ses rivaux. Même une collection d'objets appartenant à un jeteur de sorts de niveau intermédiaire vaut une petite fortune.

Étant donné leur situation, Bineï et Aïris Accreux sont sûrs de pouvoir résoudre tous les problèmes pouvant se présenter, au moins jusqu'à l'arrivée des secours. Si la Caverne était sise à la campagne et non en ville, ils auraient probablement ajouté un fossé, un pont-levis et un fortin pourvu d'une garnison et de baraquements adéquats. En outre, des murs plus hauts et plus épais auraient été construits, ainsi qu'un chemin de ronde et des travaux défensifs pour faciliter la surveillance et les patrouilles des gardes. La tour aurait été plus haute et plus solide, avec un sommet crénelé au lieu d'un simple toit, et un espace souterrain plus conséquent.

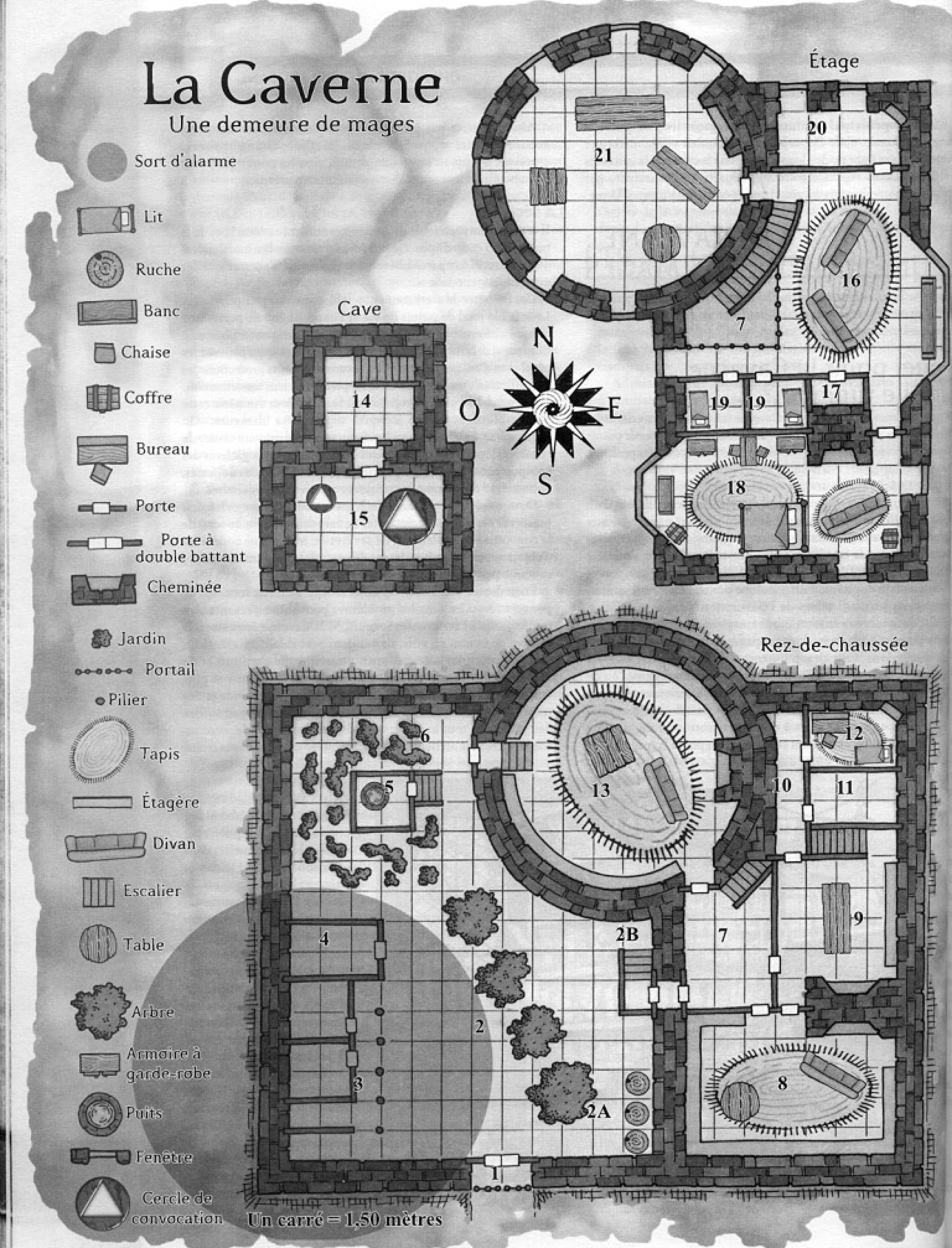


Salles particulières

La salle d'étude, le laboratoire et la salle de réception sont des pièces habituelles dans les maisons des magiciens et des ensorceleurs.

La salle d'étude constitue un sanctuaire pour la préparation des sorts et les travaux magiques simples, comme la scrutation

Le laboratoire est obligatoire pour la conception d'objets magiques. Certains mages rassemblent dans une seule pièce la bibliothèque, le laboratoire et la salle d'étude, mais la prudence recommande de garder ces éléments séparés pour éviter qu'une seule maladresse ne puisse tout détruire.


La Caverne
Une demeure de mages
Sort d'alarme
Lit
Ruche
Banc
Chaise
Coffre
Bureau
Porte
Porte à double battant
Cheminée
Jardin
Portail
Pilier
Tapis
Étagère
Divan
Escalier
Table
Arbre
Armoire à garde-robe
Puits
Fenêtre
Cercle de convocation
Un carré = 1,50 mètres
Étage
Cave
Rez-de-chaussée
N
O
E
S
1
2
2A
2B
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21

La salle de réception permet l'accueil des visiteurs sans rien révéler d'important sur le reste de la demeure.

La salle de convocation des Accreux n'est certes pas commune, mais de telles pièces ne sont pas rares pour autant. Bien que beaucoup d'ensorceleurs et de magiciens considèrent leur laboratoire comme tout à fait adéquat, ceux qui pratiquent de fréquentes invocations, ou qui s'attendent à devoir maîtriser des créatures extra-planaires dangereuses ou insoumises, construisent souvent des salles qui y sont exclusivement dédiées.

Emplacement

La Caverne est située dans une rue tranquille près du quartier des affaires d'une grande ville. Les demeures alentours appartiennent à des marchands opulents, à des aventuriers ou à des membres de la petite noblesse. La Caverne n'est ni la plus petite, ni la plus grande des résidences de son quartier. La plupart des passants ne lui trouvent rien de remarquable, ce qui est précisément l'effet recherché par Bineï et Aïris. Ils ne souhaitent pas attirer l'attention.

Les rues qui entourent la Caverne ne sont pas particulièrement fréquentées mais elles ne sont que rarement désertes, et sont fréquemment patrouillées par la garde de la cité.

Caractéristiques

La Caverne est un bâtiment comportant un étage. Bineï et Aïris l'ont conçu pour préserver leur intimité et s'assurer sécurité et confort (mais pas nécessairement dans cet ordre). À moins qu'il en soit précisé autrement dans le texte, les caractéristiques de la Caverne sont les suivantes.

Murs : les murs sont en maçonnerie de 1,50 m d'épaisseur pour les murs extérieurs, de 15 cm à l'intérieur. Tous sont en excellent état (comme neufs) et présentent une surface assez lisse pour décourager les tentatives d'escalade (les jets se font avec un DD de 20).

Murs extérieurs : épaisseur 1,50 m ; solidité 8 ; points de résistance 300 ; CA 2 ; DD pour défoncer 50.

Murs intérieurs : épaisseur 15 cm ; solidité 8 ; points de résistance 45 ; CA 4 ; DD pour défoncer 28.

Plafonds : tous les plafonds s'élèvent à 4,50 mètres de haut.

Sols : au rez-de-chaussée et dans la cave, le sol est constitué de pierre lisse, alors que l'étage est pourvu d'un plancher de bois. Rarement laissés à nu, ils sont couverts de tapis colorés ou de joncs séchés selon les pièces, comme décrit plus loin.

Portes : les portes donnant sur l'extérieur sont faites de bois renforcé et restent habituellement verrouillées. Les portes à l'intérieur de la Caverne sont en bois et pourvues de serrures mais, la plupart du temps, elles ne sont pas fermées. Bineï et Aïris ont chacun un jeu de clés ouvrant toutes les portes de leur demeure. Edwin, l'apprenti, détient des clés pour les portes donnant vers l'extérieur et pour toutes celles du rez-de-chaussée.

Portes en bois renforcé : épaisseur 5 cm ; solidité 5 ; points de résistance 20 ; CA 5 ; DD pour crocheter 20 ; DD pour défoncer 23.

Portes en bois : épaisseur 2,50 cm ; solidité 5 ; points de résistance 10 ; CA 5 ; DD pour crocheter 13 ; DD pour défoncer 20.

Cheminées : la Caverne comprend plusieurs cheminées, destinées au chauffage ou à la cuisine. Étant construit en pierre, le bâtiment reste frais et légèrement humide même lorsqu'il fait chaud et un petit feu est habituellement entretenu dans chaque cheminée.

Celles-ci sont hautes d'à peu près 1,30 mètre et profondes de la même distance. Leur largeur varie comme indiqué sur la carte. Chacune est dotée d'un conduit carré de 30 cm de côté et de 7 à 15 mètres de hauteur (les plus grands sont au niveau du sol). Le sommet de ces conduits, de même que le bas, est barré par des grilles d'acier (solidité 10, points de résistance 60, DD pour défoncer 28), afin d'empêcher toute entrée (ou sortie) furtive. En outre, un chaperon de maçonnerie surmonte chaque issue de cheminée pour empêcher la pluie et les petits animaux de s'y introduire. Une créature de taille Infime serait en mesure de se faufiler au travers des grilles, mais il n'y a pas d'air respirable dans le conduit d'une cheminée en activité. En outre, le feu exhale chaleur et fumée dans le conduit, causant 5 points de dégâts (chaleur) par round aux créatures se trouvant à l'intérieur.

Fenêtres : toutes les fenêtres de la Caverne se trouvent à l'étage, et les plus basses sont situées au moins 5,50 mètres au-dessus du niveau du sol. Chaque fenêtre est pourvue d'un verre épais qui laisse entrer la lumière mais pas les regards, ainsi que de barreaux d'acier renforcé qui la protègent. Bineï et Aïris ouvrent parfois les fenêtres pour faciliter l'aération, mais les barreaux restent en place et des rideaux de maille épaisse sont tendus sur les ouvertures pour décourager les curieux et les intrus qui tenteraient de se faufiler à l'intérieur.

Panneaux de verre des fenêtres : épaisseur 2,50 cm ; solidité 1 ; points de résistance 1 ; CA 6 ; DD pour défoncer 20.

Barreaux aux fenêtres : épaisseur 5 cm ; solidité 10 ; points de résistance 60 ; CA 6 ; DD pour défoncer 28.

Toits : la Caverne est surmontée de toits très inclinés, faits de planches épaisses et couverts d'ardoises glissantes et instables. Quiconque effectuant un déplacement normal sur le toit doit réussir un jet d'Équilibre avec un DD de 20 pour éviter de déboîter quelques ardoises et tomber avec fracas. Un personnage tombant du toit fera une chute de 9 à 15 mètres, en fonction de la hauteur de son point de départ. Courir ou effectuer une charge sur le toit est impossible. Un déplacement à demi-vitesse baisse le DD du jet d'Équilibre à 10.

Dans la Caverne

Voici une description succincte des endroits importants de la Caverne.

1. Portail d'entrée

Il s'agit de la seule entrée de la Caverne située au rez-de-chaussée. Le portail se compose d'une simple arche arrondie de 6 mètres de haut. Puisque les murs qui le flanquent ne sont hauts que de 4,50 mètres, l'arche dépasse d'un petit mètre au-dessus d'eux. Une grille en fer forgé est édifiée du côté de la rue, alors que le côté cour de l'arche est barré par une porte à deux battants de bois puissamment renforcé. La porte comme la grille peuvent être barrées de l'intérieur.

Pendant la journée, la grille reste fermée tandis que la porte est ouverte, ce qui autorise aux passants un petit coup d'œil sur la cour intérieure. Un cordon de sonnette à gauche de la grille permet aux visiteurs d'annoncer leur présence. Sonner la cloche provoque habituellement la venue d'Edwin, l'apprenti des Accreux, une minute plus tard (à peu près). Néanmoins, Aïris vient parfois répondre à la porte en personne.

Objets étranges pour les quartiers d'un jeteur de sort profane

Jetez 1d10 ou choisissez dans la table ci-dessous.

Résultat du jet	Objet
1	Une chouette empaillée qui répond à une question par jour, de façon similaire à un sort d'*augure* lancé par un prêtre du 5e niveau.
2	Une statue représentant un singe, trouvée dans un lointain donjon ; quiconque appuie sur les yeux de la statue est *métamorphosé* en singe.
3	Un récipient de verre, rempli d'un fluide qui conserve un œil vivant.
4	Un petit jouet doré en forme de harpe qui émet magiquement une musique semblable au son d'une cloche lorsqu'on le touche.
5	Un crayon magique qui inscrit sur du vélin tous les mots qui lui sont dictés (mais pas les sorts) sur du vélin, et ce dans la langue de l'orateur.
6	Une tapisserie sur le mur qui présente des vues aléatoires et toujours changeantes d'autres lieux.
7	Une gargouille de pierre animée magiquement et mesurant 30 cm de haut.
8	Un jeu d'échec orné, hanté par son créateur. L'esprit joue, mais il est plein de vice.
9	Une sphère de verre mesurant 30 cm de diamètre dans laquelle on peut observer une farandole de lumières magiques, agrippée par une main démoniaque sculptée dans la pierre.
10	Un chat de verre animé, peut-être un familier.



Double porte d'entrée : épaisseur 10 cm ; solidité 5 ; points de résistance 40 ; CA 4 ; DD pour crocheter 20 ; DD pour défoncer 27 (31 si elle est barrée).

Grille extérieure : épaisseur 5 cm ; solidité 10 ; points de résistance 60 ; DD pour crocheter 20 ; DD pour défoncer 24 (28 si elle est barrée).

2. Cour

Les murs entourant la cour s'élèvent à 4 mètres de haut. Sa surface pavée est souvent rendue glissante par les feuilles humides ou les fruits blets tombés des pommiers. Ces arbres forment un alignement diagonal qui traverse la cour en son centre. Chacun d'entre eux est installé sur un amas de terre de près de 2 mètres carrés. Aïris les planta lors de la construction de la Caverne pour profiter de l'ombre, de la floraison printanière et de fruits comestibles. Il est certes connaisseur en matière d'arbres et de jardinage, mais quelque peu négligent pour l'entretien, en pratique. Il n'est pas très consciencieux vis-à-vis de l'émondage des pommiers, et ça se voit. Les herbes folles se multiplient au bas des arbres et leurs branches s'entrelacent, ce qui donne à l'alignement l'allure d'une forêt sauvage plutôt que d'un verger.

La cour est un endroit qu'il fait bon visiter, en particulier pendant les beaux jours, au printemps, lorsque les pommiers fleurissent. Aïris et plusieurs membres de la maisonnée y passent souvent un petit moment dans la journée, pour prendre l'air et se détendre.

2A. Ruches

Ces structures de bois en forme de cônes abritent une prospère colonie d'abeilles qui collectent une grande quantité de nectar dans le jardin et les arbres fruitiers de la Caverne. C'est une des diverses entreprises d'Aïris, qui parvient à récupérer quelques litres de miel de temps à autre.

2B. Entrée principale

Un court escalier mène à la porte de devant de la Caverne, un mètre au-dessus du niveau de la cour.

3. Écurie

Cet édifice en appentis jouxte le mur ouest de la cour. Son plafond atteint 4 mètres à l'endroit où il est en contact avec le mur, avant de descendre jusqu'à 2,30 mètres à son extrémité est. Une telle configuration pourrait constituer une rampe d'accès idéale pour des monte-en-l'air cherchant à escalader le mur extérieur et à rejoindre la cour, aussi Bineï maintient-elle en permanence un sort d'*alarme* centré 12 mètres au-dessus du sol de l'étable. Le cercle grisé sur le plan indique la zone couverte par le sort. Un cambrioleur tentant l'accès par l'étable devrait également prendre garde aux ardoises glissantes (voir Toits, ci-dessus).

À l'intérieur se trouvent deux box et deux stalles plus petites. Les portes pour les boxes ont des loquets mais sont dépourvues de serrures. Un cheval de guerre léger réside dans chacun de ces aménagements (il s'agit des montures de Bineï et Aïris). Les deux petites stalles sont destinées aux bêtes des visiteurs et restent la plupart du temps vides. Il existe une soupente au-dessus de l'étable pour entreposer la nourriture et la litière des chevaux.

Les Accreux ont embauché Morna, une jeune humaine d'approximativement 14 ans, pour s'occuper de l'écurie et de ses pensionnaires. Elle y passe donc la majeure partie de la journée. Comme les besoins des bêtes sont assez rapidement satisfaits, Morna a tout le temps de fainéanter dans la soupente.

Chevaux de guerre légers (2) : pv 22 chacun (voir *Manuel des Monstres*, p. 196)

4. Entrepôt

Cette petite construction de pierre s'appuie sur le mur ouest de la cour. Le sommet en pointe de son toit s'élève à 6 mètres. To[ut] comme le toit de l'étable, celui de l'entrepôt est une voie tentan[te] pour les éventuels cambrioleurs qui voudraient franchir le mu[r] donc la zone d'effet du sort d'*alarme* de Bineï (voir la zone [3]) couvre également cet endroit.

À l'intérieur, Bineï et Aïris conservent un vaste assortiment d[e] matériel et d'outils suspendus aux poutres ou disposés sur l[es] étagères qui recouvrent les murs : outils de jardinage, pièces d[e] rechange pour les ruches, graines, brides et harnais pour l[es] chevaux, ardoises supplémentaires pour les toits, et toute so[rte] d'autres objets normaux. Une motte de terre froide et sèche pr[ès] du mur ouest sert à conserver au frais les légumes du jardin (d[es] carottes et des navets principalement).

5. Puits

Cette bâtisse de pierre de 2,50 mètres de haut se tient seule [au] nord-ouest de la cour. Une courte série de marches descend da[ns] la fraîcheur de l'intérieur de l'édifice. Un puits (la source d'eau d[es] Accreux) est creusé dans le sol au centre de la pièce, il est pourv[u] d'un treuil et d'un seau pour permettre la collecte de l'eau. Bin[eï] et Aïris tirent profit de la fraîcheur de la pièce pour y entrepos[er] des tonneaux pleins de pommes et les bottes d'herbes séché[es] ramassées dans le jardin. Les tonneaux sont rangés dans un coi[n] tandis que les bottes d'herbes pendent des poutres.

6. Jardin

Les Accreux cultivent des légumes, des herbes et des fleurs da[ns] le terrain non pavé qui entoure le puits. Chaque printemps, i[ls] effectuent leurs plantations en rangs soigneusement disposés. [À] mesure que la saison avance, le jardin tend à retourner à l'ét[at] sauvage, car Bineï et Aïris ne se montrent pas très consciencie[ux] en ce qui concerne le sarclage, le désherbage ou l'émondage.

7. Vestibule

L'alcôve de 1,50 mètres qui sépare la porte d'entrée de celle d[u] vestibule contient un épais tapis sur lequel est brodé un poèm[e] « Soyez les bienvenus dans la Caverne » (une fantaisie de 30 mo[ts] écrite par Aïris dans un moment de bonne humeur ; les MD so[nt] encouragés à créer leurs propres compositions). Bineï et Aïr[is] disposent de deux tapis identiques, et l'un d'eux est pourvu d'u[n] sort de *sceau du serpent*. En temps normal, celui-ci est gardé [à] l'écart pendant la journée (des membres de la maisonn[ée] pourraient le lire par inadvertance en passant dessus). Aïris l[e] déroule chaque soir, au moment où il place un bâtonnet en fer d[e] la taille d'une torche, doté d'un sort de *flamme éternelle*, dans un[e] applique sur le mur nord.

Le vestibule est lui-même éclairé en permanence par des sor[ts] de *flamme éternelle* jetés sur des bâtonnets de fer accrochés au[x] murs ouest, sud et est. Le sol de pierre est nu, bien que quelqu[es] brins de jonc traînent fréquemment près de la cuisine (zone 9). Le tapis non utilisé est rangé dans un meuble adossé au m[ur] ouest, ainsi que deux bâtonnets (avec des sorts de *flamm[e] éternelle*) de rechange.

Un escalier monte vers la salle de séjour (zone 16).

Sceau du serpent : FP 3 ; jet de Réflexes (DD 18) lors de l[a] lecture pour éviter d'être immobilisé jusqu'à ce qu'à ce que Bin[eï] libère la victime ou après 1d4+14 jours ; Fouille (DD 28) Désamorçage/Sabotage (DD 28).

8. Salle de réception

Cette pièce est en théorie utilisée pour les repas des Accreux [et] pour accueillir les visiteurs occasionnels et peu familiers de Bin[eï]

et Aïris, comme les étrangers en quête de services magiques ou les collègues jeteurs de sorts connus seulement de réputation, par exemple. Néanmoins, Bineï et Aïris occupent rarement la salle de réception, car la majorité des visiteurs de la Caverne sont des habitués (habituellement, il s'agit de compagnons d'aventures ou de vieilles connaissances). Par conséquent, c'est une pièce sombre, poussiéreuse et qui sent le renfermé.

Bien que la cheminée soit rarement utilisée, elle s'ouvre vers la cuisine dont le feu émet une lueur orange diffuse dans la salle. Un tapis oriental aux motifs élaborés s'étend sur presque toute la surface de cette dernière, et un divan exagérément rembourré trône face à la cheminée. Une magnifique table ronde en chêne massif occupe le coin sud-ouest de la salle, entourée par huit chaises aux dossiers surélevés. Les étagères garnissant les murs sont remplies de livres, de parchemins, et d'un incroyable bric-à-brac. Parmi les objets exposés, on notera la présence de quelques crânes, d'une strige empaillée, d'un homoncule plus vrai que nature (mais il ne s'agit que d'une reproduction) et plusieurs baguettes magiques dont les charges sont épuisées (Bineï et Aïris les ont acquises à vil prix, lorsque leur potentiel était déjà plutôt bas, avant de les vider).

La pièce est récemment devenue un débarras pour tout ce que les Accreux ne veulent pas voir traîner dans le reste de la maison. Une collection de bouteilles de vin poussiéreuses (certaines pleines, d'autres vides) occupe une bonne partie de l'espace disponible sur les étagères. On y trouve également un cageot plein de vieux os avec lesquels Aïris compte fabriquer le squelette d'un golem de chair (grâce au *traité de création de golem de chair* entreposé dans la zone 18), un assortiment d'armures cabossées et d'armes rouillées (des trophées ramenés à la maison par les Accreux au cours de leurs aventures) et un petit bateau (qui fut utilisé en une occasion pour négocier une rivière souterraine) avec une paire de rames.

9. Cuisine

L'atmosphère de cette pièce est toujours chaude et confortable, l'air est toujours plein du parfum des herbes, de la bonne cuisine, du pain frais ou des trois à la fois. Tous les repas servis dans la maison sont préparés ici, et la plupart y sont également servis. Une grande cheminée, une rangée d'étagères couvertes de vaisselle et de victuailles, ainsi qu'une longue et solide table avec un revêtement de marbre (qui sert à la fois de plan de travail et pour les repas) constituent le mobilier de la cuisine. La table atteint la hauteur du torse pour un humain, ce qui permet à la plupart des gens de rester debout et de travailler sur la table sans devoir se baisser. Six tabourets surélevés permettent aux convives de s'asseoir confortablement.

Un vaste assortiment de pots, de poêles et de marmites, en cuivre ou en fonte, pendille de multiples crochets fixés au plafond. La cheminée est pleine de broches, de crocs et de grills pour la préparation des aliments. Une porte dans le coin nord-ouest permet d'accéder aux escaliers qui descendent à la cave. Trois bâtonnets de fer avec des sorts de *flamme éternelle* éclairent la pièce, un de chaque côté de la cheminée et le dernier au milieu du mur nord. Le sol de la cuisine est couvert de joncs (ramassés à l'extérieur de la ville) et d'herbes séchés cueillies dans le jardin. Ce mélange a pour but d'éponger les tâches et de ramasser les miettes ; on le change toutes les deux semaines, ce qui préserve la fraîcheur et la propreté de l'ensemble de la salle.

Le cuisinier, un homme d'un certain âge nommé Carver, se trouve le plus souvent dans ces lieux, soit préparant le prochain repas, soit sommeillant près du feu. Le chat familier de Bineï, Shamus, est lui aussi un adepte des siestes devant la cheminée.

10. Arrière-salle

De nombreux tonneaux et caisses sont alignés le long du mur ouest de ce petit couloir, dont le sol est en pierre nue. Ils contiennent pour la plupart des denrées alimentaires non périssables : farine, viandes et poissons salés, fruits séchés, etc. Tout ceci devrait être entreposé dans le garde-manger (zone 11), mais les Accreux sont quelque peu surchargés de réserves. Par temps chaud, les braseros employés pour réchauffer les parties froides de la Caverne sont empilés à l'extrémité nord du couloir. Un unique bâtonnet de fer pourvu d'une *flamme éternelle* assure l'éclairage de l'arrière-salle.

11. Garde-manger

Cette petite et sombre salle n'est éclairée que lorsque la porte menant à l'arrière-salle (zone 10) est ouverte. Une pile soigneusement disposée de bois de chauffage garnit le mur nord, tandis que le reste du garde-manger est envahi par des tonneaux et des cageots semblables à ceux du couloir, et par un amas de charbon. Le sol est constitué de pierre nue, mais il est difficile de le vérifier !

12. Chambre d'Edwin

Edwin, l'apprenti des Accreux, travaille et dort ici même, bien qu'il soit habituellement dans la cour, le laboratoire ou la salle d'étude pendant la journée.

La chambre était préalablement prévue pour servir de salle de rangement, et elle n'est pas très réjouissante. Quand Edwin s'installa, les Accreux construisirent une cheminée dans le coin nord-est pour atténuer la fraicheur et l'humidité de l'endroit. Ils y installèrent également un tapis aux couleurs vives et firent poser du lambris sur les murs.

Edwin jouit d'un lit confortable. Il dispose d'une écritoire, d'une série d'étagères et d'un coffre pour ses vêtements et son équipement. Un solide clapier sous le lit abrite Hildi, une belette, futur familier de l'apprenti.

Les étagères supportent le livre de sort d'Edwin et quelques autres volumes empruntés à l'étude (zone 13), une boîte remplie de composantes de sort (suffisamment pour trois usages de chacun des sorts de son livre) ainsi qu'une autre boite pleine de bouts de viande séchée (des friandises pour Hildi). L'écritoire possède un tiroir contenant divers accessoires de travail (encre, plumes, parchemins, papier et règles) et quelques presse-papiers.

Edwin

L'apprenti des Accreux est un garçon du voisinage âgé de dix-sept ans, franc et sérieux, qui espère se lancer à l'aventure prochainement. Il saisit avidement l'opportunité qui lui était offerte de servir les Accreux en échange d'une formation aux arts magiques, et découvrit rapidement son talent pour les sorts de l'école d'Abjuration. Il pense désormais avoir acquis au moins les bases des arts magiques. Bineï et Aïris sont d'accord et ils ont commencé à lui verser une petite rémunération, qu'Edwin économise pour acheter son équipement et les matériaux dont il a besoin pour se lier avec son futur familier. Rien ne lui plairait plus que de jeter un sort dans un vrai combat.

Edwin : humain Abj 1 ; FP 1 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 1d4+1 ; pv 5 ; Init +6 ; Vitesse 9 m ; CA 12 (contact 12, pris au dépourvu 10 ; Attaque –1 corps à corps (1d6–1, bâton) ou –1 corps à corps (1d4–1, dague) ; AL NB ; JS Réf +2, Vig +1, Vol +3 ; For 8, Dex 14, Con 13, Int 15, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons : Concentration +5, Connaissance des sorts +6, Connaissance (mystères) +6, Perception auditive +3, Scrutation +6 ; Écriture de parchemins, Magie de guerre, Science de l'initiative.

Sorts préparés (4/3 ;DD = 12 + niveau du sort)

0— *détection de la magie, illumination, prestidigitation, résistance** ; 1er— *armure de mage, mains brûlantes, verrouillage**.

Livre de sorts : 0— *détection de la magie, hébétement, illumination, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, rayon de givre, réparation, résistance, signature magique, son imaginaire.*

1er — *alarme, armure de mage, mains brûlantes, repli expéditif, verrouillage.*

* École de l'Abjuration (prédilection). Les écoles interdites à Edwin sont la Divination et la Nécromancie.

Possessions : Un trousseau de clés (partiel) de la Caverne, 15 po.

Hildi la belette : pv 2 (voir le *Manuel des Monstres*, page 194).

13. Étude

Bineï et Aïris passent le plus clair de leur temps dans la journée dans cet endroit. La pièce sert de salle de travail pour toutes les tâches qui ne requièrent pas l'équipement du laboratoire (zone 21).

L'étude contient une cheminée, un divan, un fauteuil et une lourde table qui remplit les fonctions de bureau (pour écrire) et de plan de travail. Elle est recouverte d'un véritable capharnaüm : une boule de cristal, des rouleaux de parchemins et de papier, une bouteille d'encre, quelques plumes, un petit télescope de cuivre, des baguettes et une cage renfermant un homoncule (voir ci-dessous). Un tapis oriental recouvre l'essentiel de la pièce, et les murs incurvés disparaissent sous une série d'étagères qui vont de bas en haut. Un escabeau permet d'atteindre les plus hautes. Six bougeoirs de bronze de 2,6 mètres de haut, enchantés avec des sorts de *flamme éternelle*, fournissent l'éclairage.

Aïris a conçu l'homoncule à titre d'entraînement, en vue de réaliser un golem ou deux dès qu'il en aura le temps. Malheureusement, il ne dispose pas de la combinaison de sorts nécessaire à la construction d'un golem ; les sorts *image miroir* et *œil du mage* (indispensables à la fabrication de l'homoncule) lui étant inconnus, il fut obligé d'utiliser des parchemins écrits pour lui par Bineï. L'homoncule a pour mission de prévenir télépathiquement Aïris de l'entrée dans l'étude de toute personne inconnue. La cage est en fait destinée à la protection de la créature artificielle et possède deux portes, que l'homoncule peut ouvrir s'il devient nécessaire de fuir la salle. La porte menant au vestibule (zone 7) est munie d'un petit battant dans sa partie basse, pour lui laisser la possibilité de la traverser. Le battant permet en outre aux familiers de Bineï et Aïris d'accéder facilement à l'étude.

L'assortiment de baguettes comprend trois badines non magiques, deux bâtonnets (de la taille d'une baguette) soumis à l'effet du sort *aura magique de Nystul* et une baguette magique de *verrouillage magique* (jeteur de sort de niveau 14, 50 charges). Bineï a créé cette dernière pour fermer les portes de la Caverne en cas d'attaque.

Les étagères supportent de nombreux livres, mais un espace équivalent est consacré aux fioles et aux fiasques de toutes les tailles et de toutes les formes. Elles renferment pour la plupart les objets bizarres (des langues de colibri aux écailles de dragon) que les Accreux ont accumulés au fil des années. On y trouve également cinq ou six séries de composantes matérielles pour chacun des sorts connus de Bineï ou Aïris. Trois des livres contiennent des *runes explosives* et un sort de *piège à feu* est placé sur trois récipients. Il faut ajouter également une petite boîte en bois, endommagée et débordant de tant de pierres et de cailloux que fermer le couvercle est impossible. Rien dans cet amas n'a la moindre valeur, sauf une *pierre de contrôle des élémentaires de la Terre* sur laquelle a été jeté un sort d'*aura indétectable de Nystul*. Si un problème survient, Bineï ou Aïris peuvent utiliser la pierre pour convoquer un élémentaire de pierre dans le jardin.

Étant donné le penchant des Accreux pour l'utilisation d[u] moindre espace de rangement possible et imaginable, il n'est p[as] surprenant que divers cristaux, sachets et bottes d'herbes séch[ées] soient suspendus au plafond.

La porte menant au jardin (zone 6) est accessible par [un] escalier recouvert d'un tapis assez fin. Il s'agit d'une *carpette [de] bienvenue*, qui piège quiconque pose le pied sur les marches.

Homoncule : pv 11 (voir la page 118 du *Manuel des Monstres*).

Runes explosives : FP 3 ; le lecteur et l'objet subissent 6d6 poi[nts] de dégâts (aucun jet de sauvegarde n'est autorisé), les victim[es] situées à moins de 3 mètres peuvent jouer un jet de Réflexes (D[D] 18) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 28) Désamorçage/Sabotage (DD 28). Bineï, Aïris et Edwin peuve[nt] lire les runes sans déclencher le piège.

Piège de feu : FP 4 ; des flammes apparaissent dans un rayon [de] 1,50 mètres autour du centre de l'effet du sort lorsque l'objet e[st] ouvert, les dégâts (de feu) sont de 1d4+14, l'objet est indemne ; [un] jet de Réflexes (DD 19) réduit les dégâts de moitié ; Fouil[le] (DD 29) ; Désamorçage/Sabotage (DD 29). Bineï peut ouvr[ir] l'objet protégé sans déclencher l'effet du sort.

Carpette de bienvenue : FP 5 ; se transforme en objet animé[,] effectue une attaque de lutte contre tout individu ne prononça[nt] pas le mot de passe (voir le chapitre 4, Les outils du métier[)] Fouille (DD 32) ; Désamorçage/Sabotage (DD 32). Actuellemen[t] le mot de passe est « quoi de neuf, chéri ? », mais Aïris le chan[ge] approximativement toutes les deux semaines.

14. Cave

Ce minuscule et sombre espace est très bas de plafond, à pei[ne] suffisant pour qu'un humain normal parvienne à se tenir debo[ut]. Rien n'y est entreposé si ce n'est deux ou trois caisses de vi[n,] d'eau-de-vie et autres liquides. La poussière et les toiles d'araign[ée] ont envahi les coins de la pièce.

15. Chambre de convocation

La porte menant dans cette salle est faite de fer (renforcé p[ar] 7,5 cm de plomb). Elle reste toujours fermée à clé. Malgré s[on] poids considérable, elle est fort bien équilibrée et s'ouv[re] facilement une fois déverrouillée.

Dans toute la pièce, une couche de plomb de 7,5 cm doub[le] l'intérieur des murs, du plafond et du sol. Toutes les parois so[nt] constituées d'un marbre lisse et poli, mais deux diagramm[es] circulaires sont inscrits dans le sol, marquetés d'argent. Le pl[us] grand mesure 6 mètres de diamètre et occupe la moitié est de [la] salle. Il s'agit tout simplement d'une version permanente [du] graphe de convocation (décrit page 158 du *Manuel des Joueurs*). [Le] plus petit fait approximativement 3 mètres de diamètre. Cet obj[et] magique (assujetti de façon permanente au sol de la chamb[re)] reproduit les effets d'un *cercle magique contre le Mal* qui émanen[t] du centre du cercle.

Bineï emploie cette salle pour convoquer de l'aide ext[ra]planaire si besoin est. En ce moment, la chambre est déserte, ma[is] lorsque la magicienne pressent des ennuis, elle lance souvent [le] sort *contrat intermédiaire* pour convoquer deux traqueu[rs] invisibles afin de défendre la Caverne.

Porte de fer doublée de plomb : épaisseur 15 cm[,] solidité 10 ; points de résistance 135 ; DD pour crocheter 25 ; D[D] pour défoncer 28.

16. Salle de séjour

Cette pièce spacieuse est bien aérée et fort agréable au petit mat[in] lorsque la lumière l'inonde par la grande fenêtre en encorbellemen[t]

du mur est. L'escalier nord descend jusqu'au vestibule (zone 7), et un espace ouvert dans le plancher près de l'escalier permet d'observer tout ce qui se passe en contrebas.

Le mobilier de la salle comprend un long banc de bois inscrit dans l'alcôve dessinée par la fenêtre, deux divans et un beau tapis de laine. Aucune cheminée dans cette pièce, mais les Accreux y disposent de grands braseros quand la température baisse.

17. Débarras

Ce petit espace de rangement déborde littéralement de draps, de vieux vêtements, de balais, de pots de chambre et toute sorte d'ustensiles courants dans une maison. Il est probable que quelques objets rouleront hors du débarras si quelqu'un ouvre la porte trop rapidement.

18. Chambre des maîtres de maison

Bineï et Aïris partagent cette chambre. Ils y ont installé une cheminée, un grand lit à baldaquin, deux coffres à vêtements, un divan, quatre penderies et un bureau avec suffisamment de place pour que deux personnes puissent y travailler face à face. Deux tapis de laine couvrent l'essentiel du plancher. Un râtelier audessus de la cheminée accueille le bâton de Bineï, la lance d'Aïris et les arbalètes du couple quand ils ne les ont pas sur eux (ce qui, dans leur demeure, signifie tout le temps, sauf lorsqu'ils s'attendent à du danger). Une fenêtre en encorbellement orientée à l'ouest surplombe la cour (zone 2), et le banc placé dans la courbure de cette fenêtre permet à la personne assise de regarder vers l'intérieur ou l'extérieur de la chambre.

Le lit est de bonne facture, mais ne présente rien de particulier ; le divan est usé, mais confortable ; les penderies contiennent des vêtements anodins. Les coffres, quoique verrouillés, ne recèlent que de l'équipement d'aventurier, ordinaire et très usagé. À moins qu'un problème se présente ou qu'un visiteur important n'arrive, les potions et les parchemins des Accreux sont également entreposés dans ces coffres.

Le dessus du bureau est habituellement vide (Bineï et Aïris ne l'utilisent pas beaucoup), mais Bineï y garde une reproduction de chacun de ses livres de sorts, une paire de dents de dragon faisant office de serre-livres. La rangée de livres comporte également les ouvrages empruntés à l'étude pour ses lectures tardives, ainsi qu'un *traité de création de golem de chair* (voir au Chapitre 4, Les outils du métier). Les tiroirs du bureau sont pleins de matériel d'écriture, qui ne sert presque jamais. L'un d'eux contient une *boule de cristal*.



19. Quartiers des serviteurs

Ces chambres comportent un lit et une petite commode. L'hiver, chacune se voit dotée d'un brasero à charbon. En ce moment, Carver (voir zone 9) et Morna, la palefrenière (voir zone 3), occupent ces pièces.

20. Salle d'eau

Cette pièce est carrelée et contient une variété de baquets et de vasques pour les bains et le lavage. On y trouve habituellement beaucoup de linge à sécher.

21. Laboratoire

Bineï et Aïris effectuent l'essentiel de leurs travaux magiques sérieux dans cet endroit, y compris l'écriture de parchemins et la préparation de potions. Les fenêtres du laboratoire assurent un éclairage idéal pendant la journée, le relais pouvant être pris à tout moment par douze chandeliers semblables à ceux de l'étude (zone 13). Le sol de pierre nu est propre mais on distingue quelques traces de brûlures.

La pièce est pourvue de tout le nécessaire pour entreprendre n'importe quel projet de nature magique si ce n'est la recherche de sorts originaux, pour laquelle la salle d'étude est plus adaptée. Parmi tant d'autres, on peut noter une petite forge, plusieurs braseros, un coffre plein d'objets en verre et de composantes bizarres tant chimiques que matérielles (n'importe quoi depuis le sang d'un démon jusqu'aux crins de la queue d'une licorne), une réserve de potions vides, une balance et son jeu de poids et un télescope encore plus massif et mieux conçu que celui de l'étude. Aïris a prévu de construire son golem de chair dans le laboratoire, quand il se sera décidé.

Bineï Accreux

Bineï n'a que trente ans, ce qui est fort jeune en regard de ses talents magiques. Jusqu'à ces dernières années, c'était une aventurière à part entière mais après avoir construit la Caverne avec Aïris, elle a pris une retraite partielle. Elle se contente dorénavant de lancer des sorts contre rémunération, d'écrire un parchemin à l'occasion, et d'essayer de remplir les têtes creuses de ses apprentis avec une once de connaissance en magie.

Bineï Accreux : humaine Mag 14 ; FP 14 ; humanoïde de taille M (humain) ; DV 14d4+14 ; pv 51 ; Init +3 ; Vitesse 9 m ; CA 19 (contact 15, prise au dépourvu 16) ; Attaques +8/+3 corps à corps (1d6+1, *bâton* +1) ou +7/+2 corps à corps (1d4/19–20, dague), Particularités : chat familier (voir ci-dessous), AL CB ; JS Réf +11, Vig +7, Vol +14 ; For 10, Dex 16 (14), Con 13, Int 20 (18), Sag 13, Cha 10. Taille 1,63 m.

Compétences et dons : Concentration +18, Connaissance des sorts +22, Connaissance (mystères) +15, Déplacement silencieux +9, Détection +7, Fouille +9, Perception auditive +3, Premiers secours +3, Profession (herboriste) +11, Psychologie +3, Scrutation +22 ; Création de baguettes magiques, Écriture de parchemins, Magie de guerre, Incantation rapide, Quintessence des sorts, Préparation de potions, Réflexes surhumains, Vigilance, Volonté de fer.

Sorts préparés (4/6/5/5/5/4/3/2 ; DD = 15 + niveau du sort)

0— *détection de la magie* (2), *lumière*, *manipulation à distance* ; 1er — *charme-personne* (2), *mains brûlantes*, *projectile magique* (2), *repli expéditif* ; 2e— *détection de l'invisibilité*, *flèche acide de Melf*, *grâce féline*, *invisibilité* (2) ; 3e— *boule de feu*, *convocation de monstres III*, *déplacement*, *dissipation de la magie*, *protection contre les énergies destructives* ; 4e— *confusion*, *mur de glace*, *peau de pierre*, *porte dimensionnelle*, *tempête de grêle* ; 5e— *cône de froid* (2), *mur de force*, *téléportation* ; 6e— *cercle de mort*, *rapidité de groupe*, *sphère glaciale d'Otiluke* ; 7e— *épée de Mordenkainen*, *rayons prismatiques*.

Livre de sorts : 0— *destruction de mort-vivant, détection de la magie, détection du poison, hébétement, illumination, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/ fermeture, prestidigitation, rayon de givre, réparation, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1er — *agrandissement, alarme, arme magique, armure de mage, aura indétectable de Nystul, aura magique de Nystul, bouclier, charme-personne, convocation de monstres I, mains brûlantes, orbe de glace mineure* (voir le Chapitre 5 : les sorts), *projectile magique, rapetissement, repli expéditif, sommeil, verrouillage* ; 2e—*convocation de monstres II, détection de l'invisibilité, dissimulation d'objet, flamme éternelle, flèche acide de Melf, grâce féline, image miroir, invisibilité, lueurs hypnotiques, toile d'araignée, verrou du mage* ; 3e— *boule de feu, clairaudience/clairvoyance, convocation de monstres III, déplacement, dissipation de la magie, lenteur, protection contre les énergies destructives, rapidité, runes explosives, sceau du serpent, vol* ; 4e— *ancre dimensionnelle, confusion, délivrance des malédictions, métamorphose, mur de glace, œil du mage, orbe de glace* (voir le Chapitre 5 : les sorts), *peau de pierre, piège de feu, tempête de grêle* ; 5e— *absorbeur d'énergie destructive* (voir le Chapitre 5 : les sorts), *coffre secret de Léomund, cône de froid, contrat, mur de force, permanence, renvoi, télékinésie, téléportation* ; 6e— *cercle de mort, contrat intermédiaire, défense magique, dissipation suprême, globe d'invulnérabilité renforcée, rapidité de groupe, sphère glaciale d'Otiluke* ; 7e— *épée de Mordenkainen, mot de pouvoir étourdissant, rayons prismatiques, renvoi des sorts, souhait limité*.

Possessions : amulette d'armure naturelle +1, bracelets d'armure +3, cape de résistance +2, gants de dextérité +2, bandeau d'intelligence +2, perle de thaumaturgie (sort de 1er niveau), *bâton +1, anneau de protection +2, parchemin de nuage incendiaire, parchemin de mot de pouvoir étourdissant, parchemin de brouillard dense, baguette de projectiles magiques* (niveau du lanceur : 9, le sort est affecté par Quintessence des sorts, 20 charges), arbalète de maître, 20 carreaux de maître, trousseau de clés de la Caverne, 45 po, 2 pierres précieuses (valant 100 po).

Shamus : chat familier, FP — ; créature magique de taille TP ; DV 14 ; pv 25 ; Init +2 ; Vitesse 9 m ; CA 21 (contact 14, pris au dépourvu 19) ; Attaque +11/+11/+5 corps à corps (griffes, 1d2–4 ; morsure, 1d3–4) ; Espace occupé/allonge 75 cm x 75 cm/0 ; Particularités : confère un bonus de +2 à Déplacement Silencieux, pouvoirs conférés ; RM 19 ; AL CB ; JS Réf +6, Vig +4, Vol +10 ; For 3, Dex 15, Con 10, Int 12, Sag 12, Cha 7.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +9, Discrétion +17/+21 dans les épais fourrés ou les hautes herbes, Perception auditive +4 ; Botte secrète (griffes, morsure).

Pouvoirs conférés : Vigilance, esquive surnaturelle, transfert d'effet magique, lien télépathique, conduit, communication avec le maître, communication avec les félins, *scrutation* sur le familier (voir les familiers, page 34 du *Manuel des Joueurs*).

Aïris Accreux

Aïris est un ancien aventurier qui se considère comme retraité et qui profite de la vie chez lui, dans la Caverne. Décontracté et quelque peu distrait, cet homme de quarante-cinq ans paraît plus âgé qu'il ne l'est en réalité. Il consacre l'essentiel de son temps à diverses tâches sans importance, dans la cour ou la maison, ne restant jamais concentré sur un seul travail bien longtemps. Il n'a que peu de patience pour tout ce qu'il ne parvient pas à finir rapidement.

Aïris Accreux : humain Ens 15 ; FP 15 ; Humanoïde de taille M (humain) ; DV 15d4+15 ; pv 54 ; Init +7 ; Vitesse 9 m ; CA 19 (contact 15, pris au dépourvu 16) ; Attaques +7/+2 corps à corps (1d8+1/x3, *lance +1*) ou +7/+2 corps à corps (1d4/19–20, dague), Particularités : corbeau familier (voir ci-dessous), AL CB ; J Réf +12, Vig +8, Vol +14 ; For 10, Dex 16 (14), Con 13, Int 12, Sag 1 Cha 22 (18). Taille 1,72 m.

Compétences et dons : Concentration +19, Connaissance des sorts +1 Connaissance (nature) +19, Détection +2, Perception auditive + Scrutation +19 ; Création d'objets merveilleux, Écriture d parchemins, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Substituti d'énergie (voir Chapitre 2 : les dons), Vigilance, Volonté de fer.

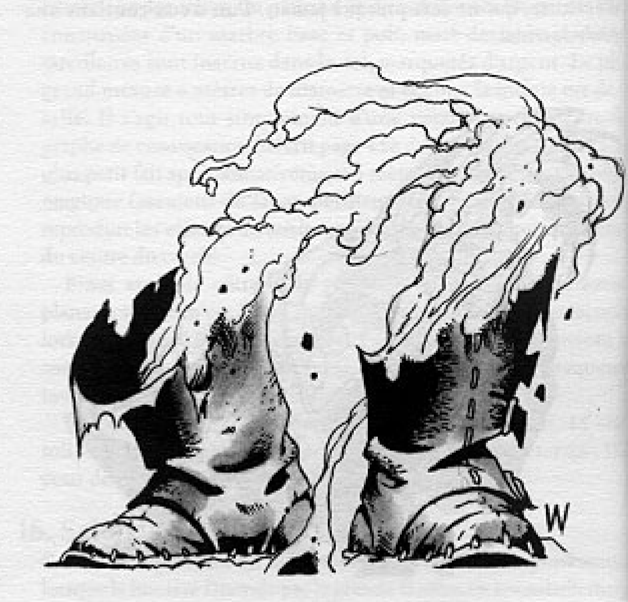
Sorts par jour (6/8/8/7/7/7/7/4 ; DD = 16 + niveau du sort) parm 0— *détection de la magie, illumination, lecture de la magie, lumiè manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, réparatio son imaginaire* ; 1er — *charme-personne, mains brûlantes, project magique, serviteur invisible, sommeil* ; 2e— *déblocage, détection de l'inv sibilité, flèche acide de Melf, image imparfaite, lueurs hypnotiques* ; 3e- *clignotement, déplacement, flèche de feu, rapidité* ; 4e— *émotio métamorphose, porte dimensionnelle, tempête de grêle* ; 5e— *absorbe d'énergie destructive* (voir le Chapitre 5 : les sorts), *cône de froid, mag d'ombre, mur de pierre* ; 6e—*brume acide, mauvais œil, vision lucid* 7e—*boule de feu à retardement, rayons prismatiques.*

Possessions : amulette d'armure naturelle +1, bracelets d'armure + cape de charisme +4, gants de dextérité +2, anneau de protection + parchemin de nuage incendiaire, parchemin de mot de pouvoir étou dissant, parchemin de brouillard dense, lance +1, gilet de résistance + baguette de projectiles magiques (niveau du lanceur : 9, le sort e affecté par Quintessence des sorts, 42 charges), *baguette d'écla* (niveau du lanceur : 10, 30 charges), arbalète de maître, carreaux de maître, trousseau de clés de la Caverne, 21 po, pierres précieuses (valant 100 po).

Ceirian : corbeau familier ; FP — ; créature magique d taille TP ; DV 15 ; pv 27 ; Init +2 ; Vitesse 3 m, vol 12 m (moyenne CA 22 (contact 14, pris au dépourvu 20) ; Attaque +11/+6 corps corps (serres, 1d2–5) ; Espace occupé/allonge 75 cm x 75 cm/ Particularités : parle le Commun, pouvoirs conférés ; RM 20 ; A CB ; JS Réf +7, Vig +5, Vol +11 ; For 1, Dex 15, Con 10, Int 1 Sag 14, Cha 6.

Compétences et dons : Détection +6, Perception auditive +6 ; Bot secrète (serres).

Pouvoirs conférés : Vigilance, esquive surnaturelle, transfert d'eff magique, lien télépathique, conduit, communication avec le maîtr communication avec les oiseaux, *scrutation* sur le familier (voir l familiers, page 34 du *Manuel des Joueurs*).



CHAPITRE 2 : LES DONS

Les dons procurent de nouveaux pouvoirs à votre personnage ou améliorent celles qu'il possède déjà. Le *Manuel des Joueurs* propose un assortiment de dons de base ; ce chapitre offre d'autres dons, conçus spécifiquement pour les jeteurs de sorts profanes (bien que tout personnage remplissant les conditions requises puisse les choisir).

ACQUÉRIR LES DONS

Les dons sont obtenus selon la procédure et le rythme décrits dans le *Manuel des Joueurs* : chaque personnage gagne un don lors de sa création, puis un autre au 3e niveau, et par la suite un tous les trois niveaux atteints. La race, les classes et les classes de prestige choisies peuvent également avoir une influence sur la rapidité d'acquisition des nouveaux dons.

Pour obtenir ces nouveaux dons, il existe diverses conditions, qui peuvent être une valeur minimale dans une caractéristique, un ou plusieurs autres dons préalables, un bonus de base à l'attaque minimum, la faculté de lancer certains sorts, ou enfin une condition spéciale que le personnage doit remplir.

Équivalence de dons

Si un personnage possède, grâce à une classe ou à un pouvoir spécial, l'équivalent d'un don, ce don virtuel peut être utilisé pour remplir une condition pour d'autres dons. Qu'est-ce que cela veut dire ? Si, par exemple, un personnage a une caractéristique de classe ou un pouvoir qui dit : « similaire à l'Incantation silencieuse », alors on considère qu'il a le don Incantation silencieuse s'il désire acquérir le don Sort inné. S'il perd cette condition virtuelle, il perd également tous les bénéfices des autres dons obtenus par son intermédiaire. Détenir un don grâce à un pouvoir spécial ou une caractéristique de classe ne donne pas accès aux conditions préalables de ce don.

Les dons et les sorts assimilés à des armes

Tout sort qui nécessite un jet d'attaque et qui inflige des dégâts peut être assimilé en grande partie à une arme (voir le Chapitre 5 : les sorts, pour une explication plus détaillée). Plusieurs dons améliorant l'efficacité au combat peuvent être employés pour ces sorts, comme indiqué plus loin.

Catégories des sorts assimilés à des armes

En ce qui concerne les dons qui affectent la capacité de combat, les sorts assimilés aux armes sont répartis en trois catégories : les rayons, les projectiles d'énergie et les sorts de contact.

Rayon : il s'agit des sorts dont l'effet est un rayon et qui nécessitent une d'attaque de contact à distance (voir Choisir sa cible, page 148 du *Manuel des Joueurs*).

Projectiles d'énergie : le sort crée quelque chose de tangible, un projectile physique que le personnage peut lancer, comme *flèche acide de Melf* ou *flammes.*

Sorts de contact : tout sort infligeant des dégâts et dont la portée est « contact » (voir La portée, page 48 du *Manuel des Joueurs*)

Dons éligibles

Voici la liste des dons pouvant être choisis pour améliorer les capacités du personnage avec les sorts assimilés à des armes.

Arme de prédilection : le PJ doit choisir une des



TABLE 2–1 : DONS

Dons d'ordre général	Conditions
Amélioration des créatures convoquées	Jeteur de sorts de niveau 2+
École supérieure*	École renforcée
Efficacité des sorts supérieure*	Efficacité des sorts accrue
Emplacement de sort supplémentaire	Jeteur de sorts de niveau 4+
Familier supérieur*	Spécial
Préparation profane*	Faculté de lancer des sorts profanes sans préparation
Protection profane	École renforcée
Sort inné*	Incantation rapide, Incantation silencieuse, Incantation statique
Sort supplémentaire	Jeteur de sorts de niveau 3+
Spécialisation magique	Arme de prédilection, Jeteur de sorts de niveau 4+

Dons de métamagie	Conditions
Affaiblissement des dégâts énergétiques	Un autre don de métamagie, 5 degrés de maîtrise en Connaissance (mystères)
Ajout d'énergie destructive	Substitution d'énergie, un autre don de métamagie, 5 degrés de maîtrise en Connaissance (mystères)
Altération de zone d'effet	Un autre don de métamagie
Coordination de sort	Un autre don de métamagie
Dédoublement de rayon	Un autre don de métamagie
Démultiplication de sort	Un autre don de métamagie
Dispense de composantes matérielles	Un autre don de métamagie
Élargissement de zone d'effet	Un autre don de métamagie
Répétition de sort	Un autre don de métamagie
Retardement de sort*	Un autre don de métamagie
Sort en sanctuaire	Un autre don de métamagie
Sort jumeau*	Un autre don de métamagie
Sort persistant*	Extension de durée
Substitution d'énergie destructive	Un autre don de métamagie, 5 degrés de maîtrise en Connaissance (mystères)

* don décrit pour la première fois dans le *Guide des Royaumes Oubliés*®.

trois catégories de sorts assimilés à des armes (rayons, projectiles d'énergie ou sorts de contact). Il bénéficie d'un bonus de +1 pour les attaques effectuées avec ces sorts. Ce don peut être pris à plusieurs reprises, en choisissant une catégorie de sorts ou une arme différente à chaque fois.

Botte secrète : les sorts de contact peuvent être considérés comme des armes légères, ce qui permet d'appliquer le bonus de Dextérité du PJ aux attaques qu'il porte pour déclencher ces sorts.

Combat à deux armes : le personnage peut utiliser un sort de contact dans le cadre d'une attaque à deux armes. Il doit au préalable avoir une arme en main pendant qu'il lance le sort, conserver l'énergie, puis attaquer simultanément avec l'arme et le sort au cours d'une action ultérieure. Si le PJ jette le sort avant de prendre son arme en main, l'énergie se dissipe et le sort est perdu.

La main employée pour utiliser le sort est considérée comme une arme légère et les modificateurs adéquats sont employés (voir Combat à deux armes, pages 124 et 125 d *Manuel des Joueurs*).

Science du combat à deux armes : voir les remarques sur don Combat à deux armes.

Science du combat à mains nues : le PJ est considé comme armé lorsqu'il attaque à mains nues pour déclencher u sort de contact. Il effectue une attaque normale (l'adversai conserve le bénéfice de son armure et de son bouclier). Si le j est réussi, le coup à mains nues inflige les dégâts normaux et l sort prend effet sur la victime. Seule l'attaque à mains nues a u chance de porter un coup critique.

Un personnage dépourvu de ce don peut déclencher un so de contact par le biais d'une attaque à mains nues mais il s'expo à une attaque d'opportunité de sa cible et sa propre attaq n'infligera que des dégâts temporaires.

Science du critique : le PJ doit choisir une catégorie d sorts assimilés à des armes (rayons, projectiles d'énergie o sorts de contact). Quand un sort de la catégorie sélectionn est lancé, la probabilité de réussir un critique est doublée. Po un sort, la chance de critique normale est de 20, ce don la por à 19–20. Ce don peut être pris à plusieurs reprises, e choisissant une catégorie de sorts ou une arme différente chaque fois.

Tir à bout portant : avec les rayons et les projectiles énerg tiques, le personnage bénéficie d'un bonus de +1 sur les je d'attaques et de dégâts contre toutes les créatures distantes d moins de 9 mètres. Le point de dégât supplémentaire est d même type que ceux du sort. Néanmoins, les sorts qui prov quent une absorption d'énergie ou un affaiblissement de caract ristique infligent un point de dégâts (énergie négative) suppl mentaire, mais pas un niveau négatif ou une baisse d caractéristique supplémentaires.

Tir de précision : le personnage peut lancer un rayon ou u projectile d'énergie sur un adversaire impliqué dans un comb au corps à corps sans subir le malus habituel de –4.

Uppercut : le PJ peut appliquer un sort de contact par le bia d'une attaque à mains nues, comme décrit dans le paragraph Science du combat à mains nues. Si l'attaque porte, les chance d'étourdissement habituelles s'appliquent en même temps que l sort se décharge.

NOUVEAUX DONS

« Contentez-vous de m'observer. »

— Henn

Affaiblissement des dégâts énergétiques [métamagie]

Le personnage peut modifier un sort faisant appel aux énergie destructives afin que les dégâts que ce sort inflige deviennent de dégâts temporaires.

Conditions : un autre don de métamagie, 5 degrés de maîtris en Connaissance (mystères).

Avantage : le PJ doit choisir un type d'énergie destructive acide, électricité, feu, froid ou sonique. Il peut désormai modifier un sort du registre sélectionné afin que les dégât infligés par ce sort soient considérés comme des dégâts tempo raires plutôt que des dégâts de l'énergie concernée. Le sor fonctionne par ailleurs tout à fait normalement. Ainsi, un *boule de feu affaiblie* se comporte tout à fait normalement, ma les dégâts de feu sont remplacés par des dégâts temporaires. U sortilège affecté par ce don se prépare à son niveau habitue (hors les modifications dues aux autres dons de métamagie).

Ajout d'énergie destructive
[métamagie]

Le personnage peut modifier un sort faisant appel à un type d'énergie destructive en y ajoutant une autre énergie en quantité égale.

Conditions : Substitution d'énergie, un autre don de métamagie, 5 degrés de maîtrise en Connaissance (mystères).

Avantage : le PJ doit choisir un type d'énergie destructive : acide, électricité, feu, froid ou sonique. Il peut désormais modifier un sort utilisant une énergie destructive, en y ajoutant l'énergie qu'il a sélectionnée, et ce en quantité égale. le sortilège ainsi altéré fonctionne normalement, mis à part le type de dégâts infligés (voir l'encadré **Substitution et Ajout d'énergie destructive**). Ainsi, une *boule de feu acide* lancée au 6e niveau inflige 6d6 points de dégâts de type feu et 6d6 de type acide (jetez les dés séparément pour chaque type de dégâts). La limite maximum des dégâts du sort est celle du sort d'origine, mais elle s'applique séparément aux deux énergies employées : une *boule de feu acide* lancée au 10e niveau ou supérieur infligerait 10d6 points de dégâts (feu) et 10d6 de dégâts (acide).

Même des énergies opposées comme le feu et le froid peuvent être combinées grâce à ce don. Un sortilège ainsi modifié se prépare comme un sort ayant quatre niveaux de plus.

Spécial : ce don peut être pris à plusieurs reprises, en choisissant un type d'énergie différent à chaque fois. Ajout d'énergie destructive peut altérer un sort qui a déjà été modifié par une Substitution d'énergie. Il est permis d'utiliser Ajout d'énergie destructive pour inclure l'énergie choisie dans un sort qui la possède déjà, ce qui double, en pratique, les dés de dégâts infligés.

Altération de zone d'effet
[métamagie]

Le personnage peut changer la forme de la zone d'effet d'un sort.

Condition : un autre don de métamagie.

Avantage : le PJ peut modifier un sort affectant une zone en changeant la forme de cette zone. La nouvelle zone d'effet doit être choisie dans la liste suivante : un cylindre (3 mètres de rayon, 9 mètres de haut), un cône de 12 mètres, quatre cubes de 3 mètres d'arête ou une boule (avec un rayon de 6 mètres). Le sort altéré fonctionne par ailleurs tout à fait normalement. Par exemple, un *éclair* dont la zone d'effet est changée en boule inflige les dégâts habituels, mais l'*éclair en boule* affecte une étendue de 6 mètres de rayon.

Le sortilège doit être préparé comme un sort de 1 niveau supérieur.

Amélioration des créatures convoquées [général]

Les créatures convoquées par le PJ sont plus puissantes que la normale.

Condition : jeteur de sorts de niveau 2+

Avantage : les créatures appelées par n'importe quel sort de convocation bénéficient d'un bonus de +1 point de vie par dé de vie et un bonus d'aptitude de +1 à leurs jets d'attaque et de dégâts.

Coordination de sort [métamagie]

Le personnage peut lancer un sort avec plus d'efficacité en le coordonnant avec le même sort jeté par un autre personnage.

Condition : un autre don de métamagie.

Avantage : deux personnages possédant le don Coordination de sort peuvent lancer simultanément le même sort (au même moment pendant le round). Ils doivent pour ce faire être sur des espaces adjacents. Le DD du jet de sauvegarde contre des sorts lancés en coordination est majoré de +2, et le jet de niveau pour affecter une créature dotée d'une résistance à la magie reçoit un bonus de +1. Le DD de base et le niveau du meilleur lanceur sont utilisés pour ces jets. Un sortilège coordonné se prépare à son niveau habituel.

Spécial : pour chaque jeteur de sort supplémentaire possédant ce don et lançant le même sort simultanément, le DD du jet de sauvegarde comme le jet de niveau sont majorés de +1. Quand plus de deux personnages se coordonnent ainsi, chacun d'eux doit être adjacent à deux jeteurs de sorts au moins.

Voici un exemple : quatre jeteurs de sorts (deux ensorceleurs et deux magiciens) forment un cercle. Tous détiennent le don Coordination de sort. Trois d'entre eux préparent une action pour lancer *boule de feu* au moment où le quatrième (dernier dans l'ordre d'initiative) effectuera son action pour jeter sa propre *boule de feu*. Le DD de base du jet de Réflexes est celui du meilleur des participants, que l'on détermine en fonction de leurs valeurs de caractéristiques et d'éventuels dons (comme École renforcée), pouvoirs spéciaux ou objets. Dans notre exemple, un magicien a une Intelligence de 18, égalant ainsi le Charisme de l'un des ensorceleurs ; le DD de base du jet de Réflexes est donc 17 (10 + 3 pour le niveau du sort + 4 pour le bonus de caractéristique. Le DD final de chacune des *boule de feu coordonnée* atteint 21, soit 17 +2 +1 +1. Le niveau de lanceur de sorts le plus élevé parmi les personnages déterminera le bonus de base au jet de niveau, qui sera majoré de +4.

Dédoublement de rayon
[métamagie]

Le PJ peut affecter deux cibles avec un seul rayon.

Condition : un autre don de métamagie.

Avantage : les sorts qui visent une seule cible et qui nécessitent une attaque de contact à distance peuvent être dédoublés. Seuls les sortilèges infligeant des dégâts sont concernés par ce don. Le rayon ainsi divisé peut atteindre deux cibles se trouvant à la fois à portée du sort et à moins de 9 mètres l'une de l'autre. Chaque créature visée subit la moitié des dégâts (arrondis à l'entier inférieur) normalement occasionnés par le sort. Si le personnage le désire, les deux rayons peuvent attaquer la même cible. Un sort modifié par Dédoublement de rayon se prépare à son niveau habituel (hors les modifications dues aux autres dons de métamagie).

Démultiplication de sort
[métamagie]

Le PJ peut lancer un sort qui, après avoir atteint sa première cible, rebondit sur d'autres victimes.

Condition : un autre don de métamagie.

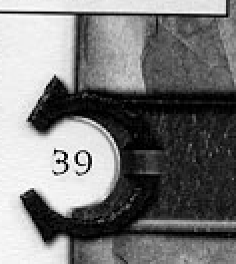
Avantage : tout sort qui affecte une seule cible et dont la portée est supérieure à « contact » peut être démultiplié. Le sort affecte normalement sa cible (dite cible primaire), avant de rebondir vers un nombre de cibles secondaires équivalent au niveau de lanceur du PJ. Chaque rebond affecte une cible donnée. Les cibles secondaires sont déterminées selon la volonté du lanceur, mais elles doivent toutes se trouver dans un rayon de 9

Substitution et Ajout d'énergie destructive

Quand un personnage altère un sort avec les dons Ajout d'énergie destructive ou Substitution d'énergie destructive, le sort se comporte exactement comme sa version « normale », mis à part le type de dégâts infligés. Ainsi, une *boule de feu* modifiée par une substitution en *boule d'acide* ou se voyant ajouter de l'acide inflige encore des dégâts sur une étendue de 6 mètres.

Si un sort présente des effets secondaires, la version altérée les possède également. Par exemple, un sort de *cri* assourdit ses cibles et inflige des dégâts supplémentaires aux créatures cristallines. Si le feu est substitué à l'énergie sonique, le sort conserve ces effets secondaires, mais inflige des dégâts de type feu et non sonique. Néanmoins, dans certains cas, les effets mineurs induits par le sort sont directement liés à son type d'énergie. Une *boule de feu* peut embraser les objets, alors qu'une *boule sonique* ou une *boule acide* en sont incapables.

Quand un sort inflige des dégâts qui ne sont pas reliés à une énergie destructive, cet aspect du sortilège ne peut pas être altéré par ces deux dons. Ainsi, un sort de *tempête de grêle* occasionne 3d6 points de dégâts dus aux impacts et 2d6 points de dégâts dus au froid. Si l'on substitue l'électricité au froid, le sort obtenu est une *tempête électrique* qui inflige 3d6 points de dégâts dus aux impacts et 2d6 points de dégâts dus à l'électricité. Ce n'est pas le cas avec Ajout d'énergie destructive, qui reproduit la totalité des dégâts en changeant leur type. Une *tempête de grêle électrique* infligerait 3d6 points de dégâts dus aux impacts, 2d6 points de dégâts dus au froid et 5d6 dus à l'électricité.



mètres autour de la cible primaire, et aucune créature ne peut être visée plus d'une fois. Il est possible de ne pas allouer la totalité des rebonds autorisés.

Si le sort démultiplié inflige des dégâts, chaque cible secondaire encaisse la moitié des dés de dégâts qu'a subie la cible primaire (arrondis à l'entier inférieur) et peut effectuer un jet de Réflexes pour réduire encore de moitié ces dégâts. Pour les sorts n'infligeant pas de dégâts, le DD des jets de sauvegarde pour les cibles secondaires est réduit de 4. Si, par exemple, un magicien du 10e niveau jette un sort de *frayeur* sur un gobelin à proximité, il peut désigner jusqu'à dix cibles secondaires. Le gobelin, en tant que cible primaire, doit réussir un jet de Volonté avec un DD de 14, alors que les créatures affectées par les rebonds font ce jet de sauvegarde avec un DD de 10.

Un sortilège démultiplié doit être préparé comme un sort ayant trois niveaux de plus.

Dispense de composantes matérielles [métamagie]

Le personnage peut lancer ses sorts sans composantes matérielles.

Condition : un autre don de métamagie.

Avantage : un sort ainsi modifié peut être lancé sans avoir recours aux composantes matérielles. Les sorts dépourvus de composantes matérielles ou dont les composantes ont une valeur supérieure à 1 po ne peuvent pas faire l'objet de ce don. Un sortilège modifié par Dispense de composantes matérielles se prépare à son niveau habituel (hors les modifications dues aux autres dons de métamagie).

École supérieure [général]

Le personnage choisit une école de magie pour laquelle il a, au préalable, pris le don École renforcée. Ses sorts appartenant à cette école sont encore plus puissants.

Condition : École renforcée.

Avantage : ajoute +4 au DD du jet de sauvegarde des sorts de cette école que lance le PJ. Ce bonus remplace celui du don École renforcée.

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulables. Chaque fois qu'il est acquis, il s'applique à une nouvelle école de magie.

Efficacité des sorts supérieure [général]

Les sorts du personnage sont tout particulièrement puissants et viennent plus facilement à bout de la résistance à la magie de ses adversaires.

Condition : Efficacité des sorts accrue.

Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +4 à tous les jets de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de jeteur de sorts) lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie de la cible. Ce bonus remplace celui du don Efficacité des sorts accrue.

Élargissement de zone d'effet [métamagie]

La zone d'effet des sorts du PJ est augmentée.

Condition : un autre don de métamagie

Avantage : le PJ peut altérer un sort dont la zone d'effet est une étendue, une émanation ou un rayonnement afin d'accroître cette zone. Les sorts ne produisant pas l'une de ces trois catégories de zone d'effet ne peuvent être modifiés par ce don. Toutes les données chiffrées de la zone d'effet sont multipliées par 1,5. Ainsi, une *boule de feu élargie* prendra effet sur une étendue de 9 mètres (au lieu de 6). Un sortilège élargi doit être préparé comme un sort ayant trois niveaux de plus.

Emplacement de sort supplémentaire [général]

Le personnage peut lancer un sort supplémentaire.

Condition : jeteur de sorts de niveau 4+.

Avantage : le PJ peut jeter un sort de plus par jour. Cet empl cement supplémentaire doit être affecté à un niveau précis, ceci de façon irrévocable. Ce niveau doit être strictemen inférieur au plus haut niveau de sort auquel le personnage a accè Ainsi, un ensorceleur de niveau 4 peut choisir un emplacemen de sort supplémentaire du niveau 0 ou 1, ce qui lui permettra d jeter un sort (connu) du niveau choisi une fois de plus chaqu jour. Un magicien de 4e niveau peut préparer un des sorts d niveau 0 ou 1 de son livre en plus de son allocation quotidienn normale. Rappelons que le choix du niveau concerné doit êtr effectué lorsque le don est pris.

Spécial : ce don peut être acquis à plusieurs reprises. À chaqu fois, le PJ gagne un emplacement de sort supplémentaire pour l de ses niveaux de sorts, à condition que celui-ci soit inférieur a plus haut niveau de sort auquel il a accès.

Familier supérieur [général]

Tant que le personnage a la possibilité d'appeler un nouve familier, il peut choisir celui-ci dans la liste qui suit.

Condition : capacité d'appeler un nouveau famili alignement compatible.

Avantage : les créatures qui suivent sont également disp nibles lorsque le PJ choisit un familier. Il peut appeler un famili dont l'alignement n'est éloigné que d'un cran par rapport aux au des alignements (de loyal à chaotique, et de bon à mauvais).

Le familier supérieur est magiquement lié à son maître, comm un familier normal. Le familier bénéficie des caractéristique normales pour une créature de son type. Reportez-vous au *Manu des Monstres* ou au chapitre 1 de ce guide, à l'exception de ce qui sui

Dés de vie : pour les effets liés aux dés de vie, le familier e considéré comme ayant ceux de son maître, ou son total norm s'il est plus élevé.

Points de vie : la moitié des points de vie de son maître, en arro dissant à l'entier inférieur, ou le total normal du familier s'il e plus élevé.

Attaques : le bonus de base à l'attaque est égal à celui du maît (ou celui du familier s'il est plus élevé), auquel on ajoute l modificateur de Force ou de Dextérité du familier (prenez le pl élevé des deux). Les dégâts infligés sont les mêmes que pour un créature de ce type.

Attaques spéciales : les attaques spéciales habituelles pour un créature de ce type.

Particularités : les particularités habituelles pour une créatur de ce type.

Jets de sauvegarde : le familier utilise les bonus de base de so maître aux jets de sauvegarde s'ils sont meilleurs que les siens.

Compétences : les compétences normales pour une créature d ce type.

TABLE 2–2 : FAMILIERS SUPÉRIEURS

Familier	Alignement	Niv. de jeteur de sor de magie profane
Lézard voltaïque	neutre	5
Strige	neutre	5
Diablotin,	loyal mauvais	7
Ouvrier formien	loyal neutre	7
Pseudo-dragon	neutre bon	7
Quasit	chaotique mauvais	7

Ces créatures sont décrites en détail dans le chapitre 1.

Pouvoirs spéciaux des familiers : reportez-vous à la table 3–10 : pouvoirs spéciaux des familiers, page 34 du *Manuel des Joueurs*, pour déterminer les pouvoirs spéciaux du familier, comme d'accoutumée.

Autres familiers supérieurs

La liste de la table 2–2 ne présente que quelques-unes des possibilités de familiers supérieurs. Pratiquement toutes les créatures de taille et de puissance comparables à celles de cette liste peuvent faire office de familier. L'alignement du maître n'est pas le seul facteur à prendre en considération ; les familiers supérieurs pourraient être assignés en fonction du type ou du sous-type de créature auquel appartient le maître, comme indiqué ci-dessous.

TABLE 2–3 : AUTRES FAMILIERS SUPÉRIEURS

Familier	Type/ Sous-type	Niv. de jeteur de sort magie profane
Faucon céleste*	Bien	3
Serpent venimeux fiélon**	Mal	3
Élémentaire de l'Air (P)	Air	5
Élémentaire de l'Eau (P)	Eau	5
Élémentaire du Feu (P)	Feu	5
Élémentaire de la Terre (P)	Terre	5
Lézard voltaïque	Électricité	5
Homoncule†	Mort-vivant	7
Méphite gelé	Froid	7

* ou un autre animal céleste appartenant à la liste des familiers habituels.
** ou un autre animal fiélon appartenant à la liste des familiers habituels.
† le maître doit créer au préalable l'homoncule, en substituant de l'ichor (ou toute autre partie de son corps) au sang, si nécessaire.

Préparation profane [général]

Le personnage est capable de préparer un sort de magie profane à l'avance, comme le font les magiciens.

Condition : être capable de lancer des sorts de magie profane, en qualité de barde ou d'ensorceleur.

Avantage : chaque jour, le PJ peut préparer un ou plusieurs sorts, comme le font les magiciens. S'il s'agit d'un barde ou d'un ensorceleur, cela signifie qu'il peut préparer un sort à l'avance avec un don de métamagie, plutôt que de le lancer comme s'il s'agissait d'une action complexe.

Le sort préparé reste dans l'esprit du mage et occupe un des espaces de sa mémoire jusqu'à ce qu'il soit lancé ou modifié. Un sort préparé utilise un espace correspondant un niveau du sort, éventuellement modifié par n'importe quels autres dons de métamagie.

Protection profane [général]

Le personnage choisit une école de magie (telle que l'Illusion) ; sa résistance aux sorts de cette famille est supérieure à la normale.

Condition : École renforcée (pour l'école concernée).

Avantage : le PJ bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de sauvegarde contre les sorts de l'école choisie.

Spécial : ce don peut être choisi plusieurs fois. Ses effets ne sont pas cumulatifs, mais à chaque fois, le don s'applique à une nouvelle école de magie.

Répétition de sort [métamagie]

Le PJ peut lancer un sort qui se répétera le round suivant.

Condition : un autre don de métamagie.

Avantage : un sort répété est automatiquement lancé de nouveau au début du tour suivant du personnage dans le round. Peu importe l'emplacement du PJ, le second sort a pour origine la même localisation et il affecte la même zone que le sort d'origine. Ce don ne peut pas être employé avec des sorts de contact. Si le sort d'origine visait une cible, le second sort affectera cette même cible, à condition qu'elle se trouve à moins de 9 mètres de sa position au moment du premier sort. Si cette condition n'est pas remplie, le second sort échoue. Un sortilège affecté par Répétition de sort doit être préparé comme s'il avait trois niveaux de plus.

Retardement de sort [métamagie]

Le PJ est capable de lancer des sorts qui prennent effet après un court délai de son choix.

Condition : un autre de don de métamagie.

Avantage : un sort retardé n'est activé que 1 à 5 rounds après avoir été lancé. Le retard est déterminé par le personnage après avoir fini de lancer le sort. On ne peut plus modifier ce retard ensuite. Le sort est activé juste avant son tour, durant le round choisi. Seuls les sorts à zone d'effet, à portée personnelle et à portée de contact sont affectés par ce don.

Toutes les décisions prises au sujet du sort (jets d'attaque, désignation des cibles, détermination de la zone) sont fixées au moment où le sort est lancé. La résolution des effets en ce qui concerne les cibles du sort (dont les jets de sauvegarde) est fixée au moment où le sort se déclenche. Si les conditions changent entre le lancement du sort et la résolution des effets de manière à ce qu'il ne puisse plus fonctionner (par exemple si la cible quitte la zone d'effet avant que le sort ne se déclenche), le sort échoue.

Un sort retardé peut être dissipé normalement durant le délai, mais également détecté dans la zone ou sur les cibles avec d'autres sorts, comme *détection de la magie*. Le sortilège doit être préparé comme un sort ayant trois niveaux de plus.

Sort en sanctuaire [métamagie]

Les sorts du personnage tirent avantage de sa familiarité avec son sanctuaire.

Condition : un autre don de métamagie.

Avantage : un sortilège modifié par le don Sort en sanctuaire augmente son niveau effectif de 1 s'il est lancé dans les limites du sanctuaire (voir Spécial, ci-dessous). Mais si le sort n'est pas jeté dans ce lieu, son niveau effectif est diminué de 1. Toutes les propriétés du sort (telles que le DD de son jet de sauvegarde et sa capacité à traverser un *globe d'invulnérabilité partielle*) sont calculées en fonction de son niveau modifié. Un sort en sanctuaire se prépare à son niveau habituel (hors les modifications dues aux autres dons de métamagie).

Spécial : le sanctuaire est une zone désignée au préalable par le personnage, et qui occupe un rayon de 3 mètres/niveau à partir de son centre. La zone peut être un site particulier, un édifice ou une structure. Un sanctuaire peut être défini au sein d'une structure plus vaste, mais les avantages qui s'y affèrent n'auront plus cours au-delà de la zone désignée. Il est indispensable d'avoir séjourné au moins trois mois (au total) dans le futur sanctuaire. Une fois désigné, le site devient un sanctuaire au bout de sept jours. Si le personnage définit une autre zone comme étant son sanctuaire, les avantages obtenus dans l'ancien site sont immédiatement annulés ; un PJ ne peut avoir qu'un seul sanctuaire à la fois.

Sort inné [métamagie]

Le personnage maitrise un sort si parfaitement qu'il peut désormais le lancer comme s'il s'agissait d'un pouvoir magique.

Conditions : Incantation rapide, Incantation silencieuse, Incantation statique.

Avantage : il faut choisir un sort que le PJ est en mesure de lancer. Il peut désormais lancer ce sort, comme s'il s'agissait d'un pouvoir magique, une fois par round, sans devoir le préparer. Un emplacement de sort de huit niveaux supérieurs est à jamais utilisé pour alimenter ce pouvoir. Si le sort inné nécessite une dépense en PX, elle doit être acquittée à chaque fois que le

pouvoir magique est employé. Si le sort inné a une composante de type focaliseur, celle-ci n'est pas nécessaire pour activer le pouvoir magique. À l'inverse, si le sort inné nécessite une composante matérielle pour laquelle est exprimée une valeur en po, il faut utiliser un objet valant 50 fois ce coût en tant que focaliseur, objet indispensable pour utiliser le pouvoir magique.

Comme un sort inné est un pouvoir magique et pas un véritable sort, un prêtre ne peut le convertir en un sort de *soins* ou de *blessure*. Les jeteurs de sorts de magie divine perdant l'usage de leurs sorts sont incapables de se servir de sorts innés de magie divine.

Spécial : ce don peut être pris plusieurs fois, en prenant un sort différent à chaque reprise. Les coûts en emplacements de sort, focaliseurs et composantes matérielles doivent être acquittés pour chaque sort inné choisi.

Sort jumeau [métamagie]

Le personnage est capable de lancer deux sorts semblables simultanément.

Condition : un autre don de métamagie.

Avantage : lorsque le personnage lance un sort altéré par ce don, il prend effet deux fois sur la cible, comme s'il était lancé deux fois en un même lieu ou sur une même cible. Toutes les variables de ce sort (cibles, zone d'effet, etc.) s'appliquent deux fois. La cible est donc victime des effets des deux sorts et doit effectuer un jet de sauvegarde pour chacun.

Dans certains cas, lorsque la cible rate ses deux jets de sauvegarde, les effets des sorts sont redondants, comme dans le cas d'un *charme-personne* jumeau par exemple (cf. Combinaison d'effets magiques, page 153 du *Manuel des Joueurs*). Ainsi, dans cet exemple, un allié de la cible devra réussir deux jets de dissipation pour libérer celle-ci de l'emprise du charme. À l'instar des autres dons de métamagie, le fait de jumeler un sort n'affecte en rien sa vulnérabilité au contresort (par exemple, se servir d'une forme non jumelée du sort n'annule pas simplement la moitié du sort jumeau).

Le sortilège doit être préparé comme un sort ayant quatre niveaux de plus.



Sort persistant [métamagie]

Le sort modifié dure toute une journée.

Condition : Extension de durée.

Avantage : un sort persistant a une durée de 24 heures. I[l] doit avoir une portée personnelle ou fixe (par exemple, *compré[hension des langages]* ou *détection de la magie*). Les sorts à durée instantanée, à portée de contact, ou dont les effets sont déchargés ne sont pas affectés par ce don. Il n'est pas nécessaire de se concentrer sur des sorts comme *détection de la magie* ou *détection des pensées* pour prendre conscience de la simple présence ou absence de la chose détectée. Toutefois, le personnage devra se concentrer pour obtenir les habituelles informations supplémentaires. Dans le cadre d'un tel sort, la concentration est une action simple qui ne donne lieu à aucune attaque d'opportunité. Le sortilège doit être préparé comme un sort ayant quatre niveaux de plus.

Sort supplémentaire [général]

Le personnage peut apprendre un sort supplémentaire.

Condition : jeteur de sorts de niveau 3+.

Avantage : le personnage connaît un sort supplémentaire dont le niveau doit être strictement inférieur au plus haut niveau de sort auquel le personnage a accès. Ainsi, un ensorceleur de niveau 4 gagne la connaissance d'un sort du niveau 0 ou 1, ce qui accroît son répertoire. Un magicien du 4e niveau peut également rajouter un sort de niveau 0 ou 1 dans son livre. Néanmoins, les magiciens apprenant de nouveaux sorts beaucoup plus facilement que les ensorceleurs, ce don leur est nettement moins utile.

Spécial : ce don peut être acquis à plusieurs reprises. À chaque fois, le PJ apprend un sort supplémentaire, à condition que celui-ci soit d'un niveau inférieur au plus haut niveau de sort auquel il a accès.

Spécialisation magique [général]

Le PJ inflige des dégâts plus importants avec les sorts produisant un rayon ou un projectile d'énergie.

Conditions : Arme de prédilection (rayon ou projectile d'énergie), jeteur de sorts de niveau 4+.

Avantage : les sorts du personnage infligeant des dégâts et qui nécessitent une attaque de contact à distance voient ces dégâts augmentés de +2. Ce bonus ne s'applique que si la cible se trouve à moins de 9 mètres ; au-delà, le PJ est incapable de faire preuve d'une précision suffisante pour bénéficier de cet avantage.

Spécial : ce don peut être choisi deux fois, pour les rayons et pour les projectiles d'énergie. Ses effets ne peuvent pas se cumuler.

Substitution d'énergie destructive [métamagie]

Le personnage peut transformer un sort faisant appel à un type d'énergie destructive en lui substituant une autre énergie.

Conditions : un autre don de métamagie, 5 degrés de maîtrise en Connaissance (mystères).

Avantage : le PJ doit choisir un type d'énergie destructive : acide, électricité, feu, froid ou sonique. Il peut modifier un sort possédant un registre d'énergie destructive afin qu'il utilise à la place l'énergie choisie. Le sortilège ainsi altéré fonctionne normalement, mis à part le type de dégâts infligés (voir l'encadré Substitution et Ajout d'énergie destructive).

Un sort ainsi modifié se prépare à son niveau habituel (hors modifications dues aux autres dons de métamagie).

Spécial : ce don peut être pris à plusieurs reprises, en choisissant un type d'énergie différent à chaque fois.

CHAPITRE 3 : LES CLASSES DE PRESTIGE

Le *Guide du Maître* présente plusieurs classes de prestige. Celles qui sont présentées dans ce chapitre sont particulièrement adaptées aux jeteurs de sorts profanes, bien qu'elles soient ouvertes à quiconque remplit les conditions requises. Un PJ doit satisfaire à ces conditions avant de pouvoir gagner le moindre niveau dans ces classes de prestige, qui offrent des rôles particuliers, des options et des pouvoirs inaccessibles au commun des personnages-joueurs, ainsi que de nouveaux centres d'intérêt plus spécifiques.

ACQUÉRIR UNE CLASSE DE PRESTIGE

Un personnage qui remplit les conditions requises pour une classe de prestige peut y gagner des niveaux selon le processus normal de multiclassage. Néanmoins, le MD reste seul juge et peut décider de n'autoriser dans sa campagne que certaines classes de prestige, ou d'en limiter l'accès aux seuls PNJ.

DESCRIPTION DES CLASSES DE PRESTIGE

Plusieurs classes inédites sont décrites dans la suite de ce chapitre. Sauf exception spécifiée dans le texte, les règles normales de multiclassage sont appliquées et le format de présentation des classes de prestige du *Guide du Maître* est utilisé.

TABLE 3–1 : CLASSES DE PRESTIGE

Classe de prestige	En résumé
Acolyte de la peau	Il y a plus d'un moyen de dépouiller un démon
Aliéniste	Se consacre aux créatures pseudo-naturelles
Chantelame	Elfe guerrier/mage
Disciple draconien	Du sang de dragon dans les veines
Guide-voyageur	Expert ès téléportation
Mage de l'Ordre profane	Mage appartenant à une guilde
Mage du sang	Le sang active certains pouvoirs spéciaux
Magelame	Guerrier/mage
Maître blême	Une vision unique de la nécromancie
Maître de l'esprit	Spécialiste du contrôle mental
Maître des chandelles	Enchante les chandelles
Maître du destin	Prend les rênes de la destinée
Mystificateur	Roublard/mage
Nécromancien véritable	Contrôle divin et profane de la mort
Savant élémentaire	Maîtrise un élément

Acolyte de la peau

« il n'y a pas de connaissance sans souffrance. »

La soif du pouvoir pousse parfois certains individus à des mesures extrêmes, sans regard aucun pour les conséquences de leurs actes. Remplacer sa propre peau par celle d'un démon vivant est une perspective que bien peu pourraient imaginer, et encore moins envisager. Pourtant, ce sort atroce est précisément ce que recherchent certains lanceurs de sorts dans leur quête désespérée du pouvoir.

Le Rituel du Lien est un texte blasphématoire depuis longtemps éradiqué de la majorité des bibliothèques se consacrant à l'art profane, mais quelques exemplaires (ou au moins des références) à peine lisibles subsistent, accompagnés de la promesse d'un pouvoir immense. Les lanceurs de sort qui découvrent de tels documents peuvent choisir de le détruire ou de l'ignorer, mais la tentation a déjà fait son œuvre. Ceux qui s'y abandonnent finissent par reconstituer le rituel complet, habituellement au prix d'un contact prolongé avec un ou plusieurs fiélons convoqués, avides de partager leur savoir impie.

Aucune fonction, aucune activité n'est viable pour un acolyte de la peau, si ce n'est l'exercice d'un pouvoir temporel. Bien que des acolytes PNJ puissent parfois servir des personnages mauvais plus puissants qu'eux en tant que sinistres capitaines, donner les ordres leur est plus naturel qu'en recevoir. Ils préfèrent s'enfermer dans de maléfiques forteresses solidement défendues, même si un acolyte de la peau pourra, à l'occasion, mener une expédition à la recherche d'un livre de magie au pouvoir maléfique ou de tout autre artefact lié aux puissances obscures.

Dés de vie : d4.

Conditions

Pour devenir un acolyte de la peau, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : tous, sauf bon.

Connaissance (les plans [plans Extérieurs]) : degré de maîtrise de 8.

Sorts : faculté de lancer des sorts profanes du 3e niveau.

Spécial : l'acolyte doit avoir établi un contact pacifique avec un Extérieur convoqué d'alignement mauvais.

Compétences de classe

Les compétences de l'acolyte de la peau (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance (Int), Connaissance des sorts (Int), Intimidation (Cha), Profession (Sag) et Scrutation (Int, compétence réservée). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'acolyte de la peau

Armes et armures. Les acolytes de la peau n'obtiennent aucune maîtrise supplémentaire en ce qui concerne les armes et les armures.

Sorts par jour. À chaque fois qu'un niveau pair est gagné dans cette classe de prestige, le personnage acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteur de sorts (à noter qu'il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel, tels qu'une meilleure chance de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, les dons de métamagie ou de création d'objets, les points de vie autres que ceux de la

classe de prestige, etc.). Son niveau de lanceur est également accru. Si un personnage disposait de plus d'une classe capable de lancer des sorts avant de devenir un acolyte de la peau, le joueur devra choisir à quelle classe assigner chaque niveau pair d'acolyte de la peau afin de déterminer le nombre de sorts qu'il peut lancer par jour.

Vêture fiélonne (Sur). L'acolyte de la peau invoque en lui l'essence d'un fiélon et la porte comme une seconde peau. Le Rituel du Lien inflige une grande souffrance et ne doit pas être entrepris à la légère. Dix rounds sont nécessaires pour sa réalisation et, une fois commencé, il ne peut être interrompu. L'essence fiélonne s'amalgame à la peau du mage, un processus qui s'accompagne d'une douleur insoutenable et inflige 1d4 points de dégâts à chaque round du rituel. Les candidats prévoyants devraient garder quelques potions de soins à portée de main. Lorsque le rituel s'achève, la peau de l'acolyte est légèrement luisante, mais ce phénomène reste très discret. Mais quand il gagne de nouveaux niveaux dans cette classe de prestige, sa peau noircit, des pointes s'extraient peu à peu, et son visage devient celui d'un fiélon. L'essence maléfique murmure à l'acolyte de sombres secrets, le poussant toujours plus vers le mal (le personnage peut suivre ou non ces conseils, suivant son tempérament).



La peau ainsi liée est considérée en tout point comme étant la véritable enveloppe du personnage. Elle lui accorde un bonus de +1 à son armure naturelle, un bonus inné de +2 à sa Dextérité, la vision dans le noir (jusqu'à 18 mètres) et le pouvoir magique d'*empoisonnement*, utilisable une fois par jour et que l'on considérera comme lancé par un jeteur de sorts du 16e niveau.

Le MD détermine la nature réelle de la peau, que son origine soit démoniaque, diabolique ou venant de toute autre créature fiélonne.

Résistance aux flammes (Ext). Au 2e niveau, la texture de la peau se solidifie, et confère à l'acolyte une résistance au feu (20).

Menace du fiélon (Sur). À partir du 3e niveau, l'acolyte de la peau acquiert le pouvoir surnaturel de faire perdre leur sang-froid à ses ennemis en leur jetant un féroce regard et ce, une fois par jour. Il ne s'agit pourtant pas d'une attaque de type regard, et il n'est pas nécessaire que la victime regarde dans sa direction. La menace du fiélon constitue une action simple, elle affecte toute créature en vue de l'acolyte et se trouvant à moins de 30 mètres. Ses adversaires doivent effectuer un jet

TABLE 3–2 : ACOLYTE DE LA PEAU

Niv Classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour
1	+0	+0	+2	+2	Vêture fiélonne	—
2	+1	+0	+3	+3	Résistance aux flammes	+1 niveau dans la classe existante
3	+1	+1	+3	+3	Menace du fiélon	—
4	+2	+1	+4	+4	Savoir fiélon	+1 niveau dans la classe existante
5	+2	+1	+4	+4	Adaptation de la peau	—
6	+3	+2	+5	+5	Résistance au froid	+1 niveau dans la classe existante
7	+3	+2	+5	+5	Regard de l'Abîme	—
8	+4	+2	+6	+6	Savoir fiélon	+1 niveau dans la classe existante
9	+4	+3	+6	+6	*Convocation de fiélon*	—
10	+5	+3	+7	+7	Symbiose	+1 niveau dans la classe existante

de Volonté (avec un DD de 20) pour ne pas être effrayés par la terrible promesse de vengeance qui se lit dans les yeux de l'acolyte de la peau. S'ils échouent, ils souffrent d'un malus (moral) de –2 à leurs jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde pendant 10 minutes. Une créature ayant 50 points de vie ou moins sera également étourdie pendant 3d4 rounds, 2d4 rounds si elle possède entre 51 et 100 points de vie et 1d4 rounds si son total de points de vie est compris entre 101 et 150 points de vie. Une créature possédant 151 points de vie ou plus ne subira pas d'étourdissement mais subira le malus de moral de –2 si elle ne réussit pas son jet de sauvegarde.

Savoir fiélon. La peau susurre au personnage des promesses de puissance et, pour prouver ses dires, révèle au personnage un pouvoir jusque-là inconnu. Au 4e et au 8e niveau, l'acolyte acquiert un don supplémentaire pour lequel il remplit les conditions requises.

Adaptation de la peau (Sur). À partir du niveau 5, la peau et son « porteur » s'adaptent mieux l'un à l'autre, comme si la fusion avait toujours existé. Le bonus d'armure naturelle passe à +2, la vision dans le noir de l'acolyte atteint 36 mètres, et il peut désormais employer son pouvoir magique d'*empoisonnement* deux fois par jour. En outre, l'acolyte de la peau voit sa valeur de Constitution bénéficier d'un bonus inné de +2.

Résistance au froid (Ext). Au 6e niveau, la peau confère une résistance au froid (20).

Regard de l'abîme (Sur). Au 7e niveau, l'acolyte acquiert le pouvoir surnaturel de produire des rayons enflammés par ses yeux. Au prix d'une action simple, il peut projeter deux rayons (un par œil) jusqu'à 30 mètres. Il peut les diriger tous deux vers la même cible ou viser deux créatures distinctes, en effectuant un jet d'attaque de contact à distance. Si un rayon atteint sa cible, celle-ci subit 8d6 points de dégâts (feu). Si les deux rayons sont concentrés sur la même cible, celle-ci se voit infliger 16d6 points de dégâts (feu). Ce pouvoir est utilisable une fois par jour.

Convocation de fiélon **(Mag).** Lorsqu'il atteint le 9e niveau, l'acolyte découvre un nouveau pouvoir de sa peau. Si cette dernière est démoniaque, il peut convoquer un vrock avec 35 % de chances de succès, une fois par jour ; si la peau est d'origine diabolique, l'acolyte a (une fois par jour) 35 % de chances de réussir la convocation d'un gélugon. Les créatures ainsi appelées obéissent à l'acolyte mais retournent automatiquement d'où elles viennent après une heure. Un fiélon venant d'être convoqué ne peut pas utiliser son propre pouvoir de convocation pendant une heure. Le MD est libre de décider à quel point l'usage de ce pouvoir rend l'acolyte redevable envers le fiélon concerné.

Symbiose. Au 10e niveau, la peau et l'acolyte ne font plus qu'un, et seule une mort définitive peut les séparer. Le personnage devient une créature de type Extérieur, ce qui implique (entre autres choses) qu'il n'est plus affecté par les sorts affectant spécifiquement les humanoïdes, comme *charme-personne*, mais aussi qu'un *cercle magique* contre son alignement pourra le repousser. L'acolyte de la peau gagne par ailleurs le pouvoir de résistance aux dégâts (20/+1).

Aliéniste

« Ah… tout devient clair maintenant. Je peux voir… je vois ! »

Les aliénistes se consacrent à des entités et des puissances terriblement éloignées et isolées dans l'espace et dans le temps. Pour eux, le pouvoir magique constitue le triomphe de l'esprit sur les limites grossières de la distance, des dimensions et bien souvent, de la santé mentale. Par leur détermination et l'accumulation des connaissances, ils percent la frontière du temps lui-même. Dans le Royaume Lointain, hors du temps, des esprits à la puissance herculéenne dérivent, absorbés dans la contemplation de leur folie. Des êtres indicibles murmurent de terribles secrets à l'oreille de ceux qui osent tenter de communiquer. Ces secrets ne sont pas destinés

TABLE 3–3 : ALIÉNISTE

Niv Classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	*Convocation pseudo-naturelle*	+1 niveau dans la classe existante
2	+1	+0	+0	+3	Bénédiction aliénante	+1 niveau dans la classe existante
3	+1	+1	+1	+3	Secret métamagique	+1 niveau dans la classe existante
4	+2	+1	+1	+4	Conviction aliénante	+1 niveau dans la classe existante
5	+2	+1	+1	+4	Familier pseudo-naturel	+1 niveau dans la classe existante
6	+3	+2	+2	+5	Convocation supplémentaire	+1 niveau dans la classe existante
7	+3	+2	+2	+5	Secret métamagique	+1 niveau dans la classe existante
8	+4	+2	+2	+6	Réalité aliénante	+1 niveau dans la classe existante
9	+4	+3	+3	+6	Intemporalité physique	+1 niveau dans la classe existante
10	+5	+3	+3	+7	Transcendance	+1 niveau dans la classe existante

aux mortels, mais l'aliéniste plonge dans les profondeurs du chaos et de l'entropie, ignorant les sensations qui détruiraient un esprit plus faible. L'assurance inepte de l'aliéniste est parfois suffisante pour persuader d'autres que lui de leur future transcendance.

Les aliénistes peuvent, en de rares occasions, se réunir pour accomplir quelque rituel obscur, mais ils sont le plus souvent solitaires. Les PNJ de cette classe de prestige hantent parfois les bibliothèques des grandes cités, rôdant et murmurant au milieu des piles de livres rares (et dangereux).

Dés de vie : d4.

Conditions

Pour devenir un aliéniste, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Connaissance (mystères) : degré de maîtrise de 8.

Connaissance (les plans) : degré de maîtrise de 8.

Don : Vigilance.

Sorts : faculté de lancer au moins un sort de l'école de la Divination et au moins un sort d'Invocation de 3e niveau (ou plus).

Spécial : Le futur aliéniste doit avoir eu un contact préalable avec un aliéniste ou une créature pseudo-naturelle.

Compétences de classe

Les compétences de l'aliéniste (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Concentration (Con), Connaissance (Int), Connaissance des sorts (Int), Détection (Sag), Dressage (Cha), Langue, Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Renseignements (Cha) et Scrutation (Int, compétence réservée). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'aliéniste.

Armes et armures. Les aliénistes n'obtiennent aucune maîtrise supplémentaire en ce qui concerne les armes et les armures.

Sorts par jour. À chaque fois qu'un niveau est gagné dans cette classe de prestige, le personnage acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteur de sorts (à noter qu'il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel, tels qu'une meilleure chance de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, les dons de métamagie ou de création d'objets, les points de vie autres que ceux de la classe de prestige, etc.). Son niveau de lanceur est également accru. Si un personnage disposait de plus d'une classe capable de lancer des sorts avant de devenir un aliéniste, le joueur devra choisir à quelle classe assigner chaque niveau d'aliéniste afin de déterminer le nombre de sorts qu'il peut lancer par jour.

Convocation pseudo-naturelle **(Mag)** : quand un aliéniste lance un sort de *convocation de monstres*, quel qu'il soit, il appelle une forme « pseudo-naturelle » de la créature choisie dans la liste de la page 195 du *Manuel des Joueurs*. Ainsi, en jetant *convocation de monstres VI*, il pourra invoquer un rhast pseudo-naturel. Cela revient à ajouter l'archétype du même nom à la créature convoquée (voir plus loin l'archétype Créatures pseudo-naturelles). S'il s'agit d'une créature fiélonne ou céleste, l'archétype pseudo-naturel se substitue à ces archétypes.

Bénédiction aliénante. À partir du 2e niveau, l'aliéniste bénéficie d'un bonus d'intuition de +1 à tous ses jets de sauvegarde, mais il perd 2 points de Sagesse à titre permanent.

Secret métamagique. L'aliéniste écoute les voix secrètes au-delà du temps, et il en tire profit. Au niveau 3 et au niveau 7, il peut choisir un don de métamagie en tant que don supplémentaire.

Conviction aliénante. Au 4e niveau, les certitudes de l'alié niste quant aux entités vivant au-delà des limites de l'espace et d temps lui prêtent une vigueur anormale : il gagne 3 points de vi supplémentaires comme s'il avait acquis le don Robustesse Néanmoins, l'intérêt qu'il porte à ces entités lui dévore l'esprit, e celui-ci commence à se briser. L'aliéniste développe une phobi contre un genre spécifique de créatures. Ses jets de sauvegarde d'attaque, ainsi que ses jets de compétences (et de caractéristique liées aux Charisme sont pénalisés de –2 quand ils concernent ce créatures. Ces dernières gagnent un bonus (de type moral) de +2 la classe d'armure et aux jets de sauvegarde contre l'aliénist phobique. Le MD détermine les créatures en question. Le araignées, les serpents, les oiseaux ou les insectes constituent d bons choix. Les êtres qui partagent des caractéristiques e commun avec les créatures redoutées par l'aliéniste, ou qui ressemblent, peuvent déclencher la phobie.

Familier pseudo-naturel. Lorsque l'aliéniste atteint le 5 niveau, son familier (s'il en possède un) acquiert l'archétyp pseudo-naturel (voir plus loin) en plus des caractéristiques e pouvoirs normaux pour un familier dont le maître a atteint c niveau. Le familier n'est pas remplacé : l'original présente de plu en plus d'aspects pseudo-naturels, et la transformation es complète à cet instant. Les familiers appelés à partir de ce nivea par le personnage possèdent l'archétype pseudo-naturel.

Convocation supplémentaire. À partir du 6e niveau, l'alié niste acquiert un emplacement de sort supplémentaire au nivea de sort le plus haut qu'il soit capable de lancer. Cet emplacement n peut être occupé que par un sort de *convocation de monstres*. Lorsqu l'aliéniste obtient la possibilité de lancer des sorts de nivea supérieur, l'emplacement est déplacé vers le niveau de sort attein

Réalité aliénante. Au 8e niveau, la conviction de l'aliéniste manifeste sous la forme d'une obsession particulièreme effrayante. Il gagne de nouveau 3 points de vie supplémentair comme s'il avait acquis le don Robustesse, mais sa phobie s'inten sifie plus encore. Les pénalités et les bonus indiqués pour Conviction aliénante s'élèvent désormais à –6/+6.

Intemporalité physique. Au 9e niveau, l'aliéniste découvre secret de la jeunesse éternelle. Il ne souffre plus d'aucun pénalité due au vieillissement et ne peut plus être vieilli par biais d'un effet magique (voir la Table 6–5 : Effets du vieilli sement, page 93 du *Manuel des Joueurs*). Toutes les pénalit préalablement subies restent toutefois en vigueur. Quant au bonus, ils continuent de s'appliquer, mais l'aliéniste est empor par des entités terrifiantes lorsque l'âge fatidique est atteint, et disparaît à jamais.

Transcendance (Sur). Au 10e niveau, l'aliéniste transcende forme mortelle grâce à ses liens durables avec des entités étra gères à la réalité et à l'étude de secrets insensés, pour devenir l même l'une de ces créatures étranges. Le personnage devient u créature de type Extérieur, ce qui implique (entre autres chose qu'il n'est plus affecté par les sorts affectant spécifiquement l humanoïdes, comme *charme-personne*, mais aussi qu'un *cer magique* contre son alignement pourra le repousser. De plus, acquiert une résistance aux dégâts (20/+1) et une résistance l'électricité (20).

Lors de cette transcendance, l'apparence de l'aliéniste subit u changement physique mineur. Il s'agit souvent de l'appariti d'un petit tentacule ou d'une excroissance étrange (nouv organe, œil supplémentaire, moignon énigmatique) qui vient greffer ou se substituer. Le personnage peut cacher cet anormalité sous une capuche ou une robe, mais l'excroissan n'est nullement sous son contrôle et elle peut se déplace tressaillir, s'ouvrir ou de façon générale s'animer, indépe damment de la volonté de l'aliéniste.

Quiconque partage la fascination de l'aliéniste pour les Royaumes Lointains reconnaît immédiatement la nature transcendée du personnage, et celui-ci gagne un bonus de circonstances de +2 pour tous ses jets de Charisme ou de compétence basée sur le Charisme lorsqu'il interagit avec de tels individus. Lorsqu'il révèle sa nature anormale, l'aliéniste obtient un bonus de circonstances de +2 pour ses jets d'Intimidation vis-à-vis de toutes les autres créatures.

Créatures pseudo-naturelles

Ces êtres errent dans les incommensurables distances séparant les étoiles, au-delà des plans connus, au cœur des royaumes lointains de l'aliénation. Quand ils sont convoqués sur le Plan Primaire, ils adoptent fréquemment la forme de créatures familières, mais leur apparence est bien plus effrayante que leur modèle. Il arrive également qu'ils revêtent une forme plus conforme à leurs origines, comme une masse de tentacules entortillés. Mais toute autre apparence terrifiante est envisageable.

Création d'une créature pseudo-naturelle

L'archétype « pseudo-naturel(le) » peut être ajouté à toute créature tangible (désignée désormais comme la « créature de base »). Son type devient automatiquement Extérieur. La créature garde ses caractéristiques et pouvoirs, exception faite de ce qui suit.

Attaques spéciales. Une créature pseudo-naturelle conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base, et gagne la suivante.

Coup au but (Sur). Une fois par jour, la créature peut effectuer un jet d'attaque qui bénéficie d'un bonus d'intuition de +20 (pour une seule attaque). De plus, elle n'a aucune chance de rater une cible camouflée.

Particularités. Une créature pseudo-naturelle conserve toutes les particularités de la créature de base et acquiert les suivantes.

- Résistance à l'acide et à l'électricité (voir la table ci-dessous).
- Réduction des dégâts (voir la table ci-dessous).
- RM égale au double des DV de la créature (avec un maximum de 25).

Dés de Vie	Résistance à l'acide et à l'électricité	Réduction des dégâts
1–3	5	—
4–7	10	5/+1
8–11	15	5/+2
12+	20	10/+3

Si la créature de base possède déjà l'une de ces particularités, elle garde les meilleures valeurs possibles.

Transformation (Sur). Une créature pseudo-naturelle peut prendre à volonté la forme d'une masse grotesque de tentacules (ou tout autre forme ignoble déterminée par le MD), mais ses caractéristiques restent identiques malgré cette apparence anormale. Le changement de forme est une action simple. Les autres créatures subissent un malus (moral) de –1 aux jets d'attaque contre les créatures pseudo-naturelles adoptant leur nouvelle forme.

Sauvegardes. Comme la créature de base.

Caractéristiques. Comme la créature de base, mais l'Intelligence est de 3 au minimum.

Compétences. Comme la créature de base.

Dons. Comme la créature de base.

Milieu naturel / climat. Terre ferme, souterrain

Organisation sociale. Comme la créature de base.

Facteur de puissance. Jusqu'à 3 DV, comme la créature de base. De 4 à 7 DV, comme la créature de base +2 ; à partir de 8 DV, comme la créature de base +3.

Trésor. Comme la créature de base.

Alignement. Comme la créature de base.

Puissance possible. Comme la créature de base.

WAR .2001

Chantelame

« Comme la musique, la guerre est un art exquis. »

Les chantelames sont des elfes qui ont marié l'art, l'escrime et la magie profane au sein d'un style harmonieux. Au combat, l'esthétique des mouvements agiles du chantelame et de ses tactiques subtiles masque leur efficacité mortelle.

Les personnages multiclassés guerriers et magiciens sont les candidats les plus évidents à cette classe de prestige, bien que tout elfe capable de manier une arme de guerre et de lancer des sorts profanes puisse devenir un chantelame. Cette classe accueille des rôdeurs/magiciens, des roublards/magiciens et même des bardes.

Les chantelames jouissent d'un grand respect au sein de la majorité des communautés elfiques, et les PNJ de cette classe jouent parfois le rôle de gardiens et de champions itinérants de la communauté elfe.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir un chantelame, il faut satisfaire aux conditions suivantes.

Race : elfe ou demi-elfe.

Bonus de base à l'attaque : +5.

Concentration : degré de maîtrise de 4.

Représentation (Danse) : degré de maîtrise de 3.

Représentation (Chant) : degré de maîtrise de 3.

Acrobaties : degré de maîtrise de 3.

Dons : Arme de prédilection (épée longue), Esquive, Expertise du combat, Incantation statique, Magie de combat.

TABLE 3–4 : CHANTELAME

Niv Classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour			
1	+1	+2	+0	+2	Style du chantelame	1	—	—	—
2	+2	+3	+0	+3	Don supplémentaire	2	0	—	—
3	+3	+3	+1	+3		2	1	—	—
4	+4	+4	+1	+4		3	2	0	—
5	+5	+4	+1	+4		3	2	1	—
6	+6	+5	+2	+5	Don supplémentaire	3	3	2	0
7	+7	+5	+2	+5		4	3	2	1
8	+8	+6	+2	+6		4	3	3	2
9	+9	+6	+3	+6		4	4	3	2
10	+10	+7	+3	+7	Don supplémentaire	4	4	3	3

Sorts : Faculté de jeter des sorts de magie profane du 1er niveau ou plus.

Spécial : Maniement de l'épée longue.

Compétences de classe

Les compétences du chantelame (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissance (mystères) (Int), Équilibre (Dex), Représentation (Cha) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de chantelame :

Armes et armures. Les chantelames n'acquièrent aucune maîtrise supplémentaire quant au maniement des armes. Ils sont entraînés au port des armures légères mais pas au maniement des boucliers.

Style du chantelame. Quand il se sert d'une épée longue dans une main (et que son autre main est vide), le chantelame gagne un bonus d'esquive à sa CA équivalent à son modificateur d'Intelligence. Si le personnage porte une armure intermédiaire ou lourde, il perd tous les bénéfices de ce style de combat.

Dons supplémentaires. Aux niveaux 2, 6 et 10, le chantelame acquiert un don supplémentaire. Ce don doit être choisi parmi les dons de métamagie ou la liste suivante : Arme en main, Attaques réflexe, Attaque éclair, Attaque en rotation, Science du critique (épée longue), Science du désarmement, Souplesse du serpent.

Liste de sorts du chantelame

1er niveau— *arme magique, armure du mage, bouclier, coup au but, repli expéditif.*

2e niveau— *flou, force de taureau, grâce féline, image mi protection contre les projectiles.*

3e niveau— *affûtage, arme magique supérieure, déplaceme rapidité.*

4e niveau— *bouclier de feu, invisibilité suprême, peau de pierre, p dimensionnelle.*

Disciple draconien

« Mon cœur est antique. »

Le disciple draconien est un être différent. Il l'a toujo soupçonné, et ses rêves d'envol le confirment. Ils paraissen réels, si proches que les autres rêves paraissent vides poussiéreux en comparaison. Lancé dans le ciel comme projectile, délivré de l'attraction terrestre, le rêveur exulte al que ses ailes magnifiquement parées d'écailles le propulse parmi les nuages. Ses sens sont plus vivants que jam auparavant, il peut entendre, voir et sentir avec une cla absolue, terrible et totalement hors de portée d'un simp humain. Un pouvoir versatile brûle dans ses poumons, u puissance dont il sait qu'un simple souffle peut la libérer. Il sent presque comme… un dragon.

Il est reconnu que certains puissants dragons peuvent pren une apparence humanoïde et avoir des amants parmi l créatures de ce type. Parfois, un enfant naît d'une telle union chaque descendant de cet enfant jusqu'à la millième générati possédera une once de sang de dragon, si petite soit-el Habituellement, ils n'en retirent aucun avantage, quoiq certains ensorceleurs dotés de puissants pouvoirs magiques at buent ces pouvoirs à leur héritage draconien. Néanmoins, po quelques-uns d'entre eux, le sang de dragon se manifeste de faç irrépressible. D'abord surviennent les rêves. Nombreux sont ce qui les ignorent, les considérant comme l'image de dés

TABLE 3–5 : DISCIPLE DRACONIEN

Niv Classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Bonus de sorts
1	+0	+0	+2	+2	Augmentation du dé de vie (d6), +1 à l'armure naturelle	1
2	+1	+0	+3	+3	Griffes et morsure, augmentation de caractéristique (For+2)	1
3	+2	+1	+3	+3	Souffle de dragon (1/3)	Aucun
4	+3	+1	+4	+4	Augmentation du dé de vie (d8) et de caractéristique (For+2)	1
5	+3	+1	+4	+4	Croissance, +2 à l'armure naturelle	1
6	+4	+2	+5	+5	Augmentation du dé de vie (d10)	1
7	+5	+2	+5	+5	Souffle de dragon (2/3), augmentation de carac. (Con+2)	Aucun
8	+6	+2	+6	+6	+3 à l'armure naturelle	1
9	+6	+3	+6	+6	Ailes, augmentation de caractéristique (Int+2)	1
10	+7	+3	+7	+7	Apothéose draconienne	Aucun

inavoués (ou même comme des cauchemars), et le processus prend alors fin. Mais certains acceptent ces rêves et reconnaissent la promesse qu'ils contiennent. Ceux-là deviennent des disciples draconiens ; ils utilisent leur pouvoir magique pour éveiller le sang de dragon présent en eux afin qu'il révèle tout son potentiel.

Les disciples draconiens préfèrent mener une vie d'exploration plutôt qu'une existence étroite et cloisonnée. Il s'agit d'ensorceleurs pour la plupart, mais des bardes suivent parfois cette voie. Étant déjà adeptes de la magie profane, beaucoup partent à l'aventure, dans le but en particulier d'accomplir leur quête permanente : en apprendre plus sur leur ascendance draconienne. Tous les disciples sont attirés par les régions connues pour héberger des dragons.

Dés de vie : spécial (voir ci-dessous).

Conditions

Pour devenir un disciple draconien, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race : Toutes, sauf dragon (le personnage ne peut pas être déjà un demi-dragon).

Connaissance (mystères) : degré de maîtrise de 8.

Langues : Draconien.

Sorts : faculté de lancer des sorts profanes sans préparation.

Spécial : le joueur choisit un type de dragon lorsqu'il acquiert le 1er niveau de cette classe de prestige, avec l'accord du MD.

Compétences de classe

Les compétences du disciple draconien (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance (Int), Connaissance des sorts (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Évasion (Dex), Fouille (Int), Langue, Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Renseignements (Cha) et Scrutation (Int, compétence réservée). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de disciple draconien.

Armes et armures. Les disciples draconiens n'obtiennent aucune maîtrise supplémentaire en ce qui concerne les armes et les armures.

Sorts en bonus **(Mag)** : les disciples draconiens gagnent des sorts supplémentaires au fur et à mesure de leur progression (comme indiqué dans la table ci-dessus) dans la classe de prestige, exactement comme s'ils disposaient d'une caractéristique élevée leur accordant des sorts en bonus. Un tel sort peut être ajouté à tout niveau de sorts maîtrisé par le disciple.

Si un personnage dispose de plusieurs classes de jeteur de sorts, il doit décider en outre de la classe à laquelle il octroie ce sort en bonus. Une fois attribué, un sort en bonus ne peut plus être décalé vers un autre niveau ou une autre classe.

Augmentation de dé de vie. La nature draconienne du personnage s'exprime un peu plus alors qu'il gagne des niveaux dans la classe de prestige. Son dé de vie de base augmente aux niveaux 1, 4 et 6. Cette augmentation n'est pas rétroactive : à parti du niveau approprié, le disciple draconien détermine ses points de vie avec son nouveau type de dés de vie.

Armure naturelle. Au 1er, 5e et 8e niveau, le personnage adopte une apparence se rapprochant de plus en plus de celle d'un dragon. Sur sa peau se forment des écailles luisantes, presque



invisibles au début du processus, mais qui deviennent plus évidentes aux niveaux plus élevés. Cette transformation procure des bonus croissants à l'armure naturelle du personnage, comme indiqué sur la table 3–5 (ces bonus ne sont pas cumulatifs). Le disciple adopte de plus en plus l'aspect physique de son ancêtre draconien au fur et à mesure que ses écailles s'épaississent.

Griffes et morsure. Au 2e niveau, le personnage acquiert la possibilité de porter des attaques à l'aide de ses griffes et de ses dents, s'il n'en possède pas déjà la faculté. Il utilise les données du tableau ci-dessous ou les valeurs de base des attaques de griffes et de morsures possédées par le disciple, si elles sont supérieures.

Taille	Dégâts de la morsure	Dégâts des griffes
Petite	1d4	1d3
Moyenne	1d6	1d4
Grande	1d8	1d6

Augmentation de caractéristique. Au cours de sa progression, les valeurs de caractéristique du disciple draconien augmentent comme indiqué dans la table 3–5. Ces augmentations sont cumulatives et s'assimilent à des augmentations de caractéristique liées au niveau du personnage.

Souffle de dragon (Sur). Au 3e et au 7e niveau, le disciple draconien commence à développer le pouvoir distinctif de son ancêtre : le souffle. Le type de souffle est déterminé en fonction de la variété de dragon dont le sang coule dans ses veines. Les dégâts infligés sont : le tiers de la puissance maximale du souffle au 3e niveau, les deux tiers au 7e niveau et le potentiel total au 10e niveau (lors de l'apothéose). Seuls les dégâts évoluent, le DD des jets de sauvegarde et la zone d'effet du souffle restent les mêmes. Quelle que soit sa puissance, le souffle ne peut être employé qu'une fois par jour. Toutes les règles habituelles du souffle de dragon s'appliquent, hormis les précisions ci-dessus (reportez-vous à la partie concernant les dragons dans le *Manuel des Monstres*).

Croissance. Au 5e niveau, la taille du disciple draconien augmente d'une catégorie, de Petite à Moyenne ou de Moyenne à Grande (un personnage appartenant déjà à la catégorie Grande ou supérieure ne devient pas plus massif). Le changement de taille affecte les dégâts de base infligés par ses griffes et sa morsure (voir plus haut). En outre, il reçoit un modificateur (de taille) de –1 à sa Classe d'armure et à son bonus d'attaque de base.

Ailes. Les disciples dragons de Grande taille (ou supérieure) acquièrent des ailes lorsqu'ils atteignent le 9e niveau. Ils peuvent désormais voler à leur vitesse de déplacement normale (et une manœuvrabilité moyenne). Les créatures plus petites ne bénéficient pas de cette transformation.

Apothéose draconienne. Au 10e niveau, le disciple prend complètement possession de son héritage draconien et gagne

Type de Dragon	Souffle	3e niv.	7e niv.	10e niv.	DD
Blanc	Cône** de froid	1d6	2d6	3d6	16
Bleu	Trait* d'électricité	2d8	4d8	6d8	18
Noir	Trait d'acide	2d4	4d4	6d4	17
Rouge	Cône de feu	2d10	4d10	6d10	19
Vert	Cône de gaz	2d6	4d6	6d6	17
Airain	Trait de feu	1d6	2d6	3d6	17
Argent	Cône de froid	2d8	4d8	6d8	18
Bronze	Trait d'électricité	2d6	4d6	6d6	18
Cuivre	Trait d'acide	2d4	4d4	6d4	17
Or	Cône de feu	2d10	4d10	6d10	18

* un trait fait toujours 1,50 mètres de haut, 1,50 mètres de large et 18 mètres de long.

** un cône est toujours long de 9 mètres.

l'archétype demi-dragon. Son souffle atteint son potent maximal, sa valeur de Force est majorée de 4 points et sa valeur Charisme de 2 points. Son armure naturelle est portée à +4 acquiert la vision nocturne, la vision dans le noir (jusqu'à mètres) et une immunité contre les effets de sommeil et paralysie ainsi que contre une autre forme d'attaque dépendant son ancêtre dragon (voir les pages 212 et 213 du *Manuel Monstres* pour plus de détails).

Guide-voyageur

« Où allons-nous ? »

Le guide-voyageur se concentre sur ses pouvoirs de transp magique instantané. À l'inverse de certains jeteurs de sorts app tenant à d'autres institutions prestigieuses, le guide-voyageur pas besoin de dédier des années de sa vie à l'art de la téléportati ni même de rechercher la perfection plus que nécessai Néanmoins, il acquiert des secrets dans ce domaine qui so exclusivement réservés aux membres de l'Union des voyage (voir la partie consacrée aux organisations dans le chapitre 1).

Fondamentalement, l'Union est un service de transport q des jeteurs de sorts spécialisés fournissent à tous ceux qui sont mesure de payer. Les « succursales » de l'organisation so généralement situées dans les grandes villes, dirigées par d guides-voyageurs offrant les services standards. Des guid voyageurs particulièrement qualifiés, surnommés les « guide risque », sont parfois disponibles pour transporter les clie courageux dans des lieux dangereux, mais le prix est évidemme proportionnel aux risques encourus.

Dés de vie : d4.

Conditions

Pour devenir un guide-voyageur, il faut satisfaire aux conditi suivantes :

Connaissance (mystères) : degré de maîtrise de 10.

Connaissance (géographie) : degré de maîtrise de 10.

Dons : Sort en sanctuaire, Talent (Connaissance [géographi

Sorts : faculté de lancer *téléportation.*

Spécial : Il est impératif de rejoindre l'Union pour devenir guide-voyageur (mais les niveaux acquis ne sont pas perdus si quitte l'Union ultérieurement).

Compétences de classe

Les compétences du guide-voyageur (et la caractéristique do chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Artisanat (In Concentration (Con), Connaissance (Int), Connaissance des so (Int), Langue, Profession (Sag), et Scrutation (Int, compéten réservée). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitr du *Manuel des Joueurs.*

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'I

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de guide-voyag

Armes et armures. Les guides-voyageurs n'obtienne aucune maîtrise supplémentaire en ce qui concerne les armes les armures.

Sorts par jour. Lorsque le guide atteint les niveaux 1 et 3 acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ce qu'il a dans sa classe de jeteur de sorts (à noter qu'il ne gag aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel, t que les dons de métamagie ou de création d'objets, les points vie autres que ceux de la classe de prestige, etc.). Son niveau

TABLE 3–6 : GUIDE-VOYAGEUR

Niv Classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Capacité de transport accrue	+1 niveau dans la classe existante
2	+1	+0	+0	+3	Téléportation supplémentaire	—
3	+1	+1	+1	+3	Précision améliorée	+1 niveau dans la classe existante

lanceur est également accru. Si un personnage disposait de plus d'une classe capable de lancer des sorts avant de devenir un guide-voyageur, le joueur devra choisir à quelle classe assigner le niveau acquis afin de déterminer le nombre de sorts qu'il peut lancer par jour.

Capacité de transport accrue (Ext). Le personnage peut transporter plus efficacement la matière au cours de ses téléportations. Quand il jette un sort appartenant au registre téléportation, le guide-voyageur peut emmener avec lui 50 kg/niveau de lanceur (au lieu des 25 kg/niveau habituels).

Téléportation supplémentaire. Au 2e niveau, le guide-voyageur acquiert un emplacement de sort supplémentaire du 5e niveau, qui ne peut être occupé que par un sort de *téléportation*. Cet emplacement est obtenu de façon analogue aux bonus de sorts liés à une caractéristique élevée.

Précision améliorée. Lorsqu'il atteint le 3e niveau, le personnage devient plus compétent et atteint plus régulièrement son objectif lors de ses voyages. Quand il lance un sort appartenant au registre téléportation, un d% est jeté et on consulte la table de téléportation des guides-voyageurs ci-dessous au lieu de la table normale (page 267 du *Manuel des Joueurs*).

TÉLÉPORTATION DES GUIDES-VOYAGEURS

Degré de familiarité	Sur l'objectif	Translation	Lieu similaire	Incident
Très familier	01–00	—	—	—
Soigneusement étudié	01–99	00	—	—
Vu à l'occasion	01–94	95–97	98–99	00
Vu une fois	01–88	89–94	95–98	99–00
Décrit	01–76	77–88	89–96	97–00
Destination erronée*	—	—	81–92	93–00

*lancer 1d20+80 pour déterminer le résultat.

Mage de l'Ordre profane

« Attendez… attendez… je suis sur le point de comprendre. »

Aussi appelés les « mages de guilde », les jeteurs de sorts appartenant à cette classe de prestige sont membres d'une académie connue sous le nom d'Ordre profane (voir au chapitre 1). Dans le langage courant, l'académie est désignée comme l'Ordre, ou parfois « cette école de sorcellerie ». C'est à la fois un centre d'enseignement pour les jeteurs de sorts débutants et une guilde pour ceux dont les connaissances et les pouvoirs sont conséquents.

La charte de l'Ordre profane est duale. Son premier principe est l'avancement du savoir magique, à la fois par des travaux de recherche et la collecte archéologique d'indices sur des disciplines profanes oubliées. Une grande partie de la recherche est axée sur le déchiffrage d'un « idiome magique », vecteur d'un grand pouvoir à des époques depuis longtemps révolues, et cette recherche a porté ses fruits en révélant les dons de métamagie. Le second principe est le soutien et l'aide apportée aux membres de l'Ordre, initialement sous la forme d'une formation aux arts profanes puis, plus tard, d'un compagnonnage, de ressources, d'un hébergement ou encore de l'accès à la Réserve de sorts (voir ci-dessous). Les magiciens ne sont pas les seuls bénéficiaires des avantages offerts par l'Ordre, mais la prédilection de l'organisation pour cette forme de magie structurée décourage la plupart des autres candidats.

Les PNJ mages de guilde rejoignent fréquemment à des compagnies d'aventuriers dépourvues de jeteurs de sorts et qui ne sont pas affiliées à l'Ordre. On peut donc les rencontrer dans tous les lieux d'aventures potentielles. Toutefois, un membre à part entière de l'Ordre se doit de retourner dans les locaux de l'académie lorsqu'il le peut, mais aussi de régler sa cotisation et de participer à l'entretien de la Réserve de sorts.

Dés de vie : d4.

Conditions

Pour devenir un mage de l'Ordre profane, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Connaissance (mystères) : degré de maîtrise de 8.

Dons : deux dons de métamagie, dont Coordination de sort.

Sorts : faculté de préparer et de lancer des sorts profanes du 3e niveau (ou plus).

Spécial : le candidat doit verser un droit d'admission de 750 po.

Compétences de classe

Les compétences du mage de l'Ordre profane (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance (Int), Connaissance des sorts (Int), Langue, Profession (Sag) et Scrutation (Int, compétence réservée). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de mage de l'Ordre profane.

Armes et armures. Les mages de l'Ordre n'obtiennent aucune maîtrise supplémentaire en ce qui concerne les armes et les armures.

Sorts par jour. À chaque fois qu'un niveau est gagné dans cette classe de prestige, le personnage acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteur de sorts (à noter qu'il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel, tels qu'une meilleure chance de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, les dons de métamagie ou de création d'objets, les points de vie autres que ceux de la classe de prestige, etc.). Son niveau de lanceur est également accru. Si un personnage disposait de plus d'une classe capable de lancer des sorts avant de devenir un mage de guilde, le joueur devra choisir à quelle classe assigner chaque niveau de mage de l'Ordre profane afin de déterminer le nombre de sorts qu'il peut lancer par jour.

Membre de la guilde. Un mage de l'Ordre profane ayant atteint ce rang règle sa cotisation (30 po par mois) et accepte diverses obligations en échange de multiples avantages. Les devoirs comportent une obligation de présence sur le sol de l'académie au moins une fois tous les six mois et l'acceptation de missions particulières confiées par les membres plus haut placés.



Un mage de guilde accumulant des arriérés de paieme dépassant trois mois est radié et perd tout accès à la Réserve sort. Récupérer son statut est difficile, néanmoins, les ancie membres ne perdent pas les dons de métamagie ou les so acquis pendant leur période d'appartenance à l'Ordre.

Un membre à part entière peut loger à l'académie en deux expéditions, et ne doit s'acquitter que de 5 pa par jo pour des installations et une nourriture normales. Il pe à loisir explorer les rayons de la respectable bibliothèq de l'Ordre, où cohabitent les livres de savoir profane des ouvrages plus courants (mais aucun sort n'y e entreposé). De même, le personnage à la possibilité d'u liser les laboratoires communs pour créer un ob magique de puissance mineure ou intermédiaire (mais coûts matériels restent à sa charge). En outre, il est libre consulter ou d'inscrire des annonces sur le « panneau d emplois », un outil de communication tout à fait ordinaire p lequel les membres de l'Ordre transmettent les informatio font part de leur intérêt pour tel ou tel sujet d'étude et d'aventu ou tentent de vendre un objet curieux, magique ou au Dernier avantage, et certainement pas le moindre, un rés de relations professionnelles se crée parmi les magicie aboutissant à des amitiés ou des alliances entre collègu

Accès à la Réserve de sorts (**Mag**). Dès le 1er niveau mages de l'Ordre profane peuvent appeler des sorts provenance d'une source commune, la Réserve de so Il s'agit d'un pouvoir magique. Les nouveaux memb reçoivent un focaliseur spécial (une babiole choisie pa jeteur de sorts, qu'il s'agisse d'un anneau, d'une broc d'un foulard ou de tout autre objet aisément transp table) au moment de leur initiation. Ce focalise permet l'accès à la Réserve et ne fonctionne que po son propriétaire. Si celui-ci perd son focaliseur, il d subir une nouvelle initiation. Le répertoire des so accessibles augmente aux niveaux 4 et 7 (voir plus l le paragraphe sur la Réserve de sorts).

Découverte. Au 2e puis au 9e niveau, un mage l'Ordre profane acquiert au cours de son étude anciens textes reconstitués une soudaine comp hension de l'idiome magique. Il gagne un don métamagie supplémentaire.

Langue supplémentaire. Au niveau 3 comme niveau 6, le personnage tire profit de l'impos bibliothèque et des ressources de l'Ordre, ce qui permet d'apprendre un nouveau langage.

Nouveau sort. Quand un mage de guilde attein 5e niveau, un collègue lui permet de copier un sort d son livre (choisi par le joueur avec l'accord du M Aucun jet de Connaissance des sorts n'est nécess mais les magiciens ayant une école de prédilect ne peuvent pas apprendre un sort d'une éc interdite par ce biais. Le personnage bénéfic cet avantage une seconde fois au 8e niveau.

Régent. Un mage de l'Ordre profane ay atteint le 10e niveau est nommé régent. Ce sta l'exempte de cotisations, mais il continue de prof des avantages offerts par la guilde. Un régent gagne bonus d'aptitude de +2 pour tous les jets basés su Charisme dans ses interactions avec les membres de l'Ordre niveau inférieur.

Les régents déterminent les règles et la politique de l'Ordre cours de réunions mensuelles du Conseil des Régents. Le pers nage doit assister à six conseils par an au minimum sous pe d'être révoqué du Conseil et de perdre son statut de régent (il

TABLE 3–7 : MAGE DE L'ORDRE PROFANE

Niv Classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Membre de la guilde, *Accès à la réserve de sorts I*	+1 niveau dans la classe existante
2	+1	+0	+0	+3	Découverte	+1 niveau dans la classe existante
3	+1	+1	+1	+3	Langue supplémentaire	+1 niveau dans la classe existante
4	+2	+1	+1	+4	*Accès à la réserve de sorts II*	+1 niveau dans la classe existante
5	+2	+1	+1	+4	Nouveau sort	+1 niveau dans la classe existante
6	+3	+2	+2	+5	Langue supplémentaire	+1 niveau dans la classe existante
7	+3	+2	+2	+5	*Accès à la réserve de sorts III*	+1 niveau dans la classe existante
8	+4	+2	+2	+6	Nouveau sort	+1 niveau dans la classe existante
9	+4	+3	+3	+6	Découverte	+1 niveau dans la classe existante
10	+5	+3	+3	+7	Régent	+1 niveau dans la classe existante

perd pas pour autant les autres avantages des membres de la guilde). Établir une nouvelle politique au sein de l'Ordre ou supprimer une ancienne pratique requiert une majorité des trois-cinquièmes.

En général, le Conseil délivre des commissions aux membres de niveau inférieur pour des tâches à effectuer au nom de l'Ordre. Un régent peut également prendre la tête d'un groupe spécialement constitué dans un but spécifique, comme une enquête sur un crime commis en utilisant la magie, la fouille archéologique d'un ancien site de sorcellerie, ou toute autre tâche d'importance.

La Réserve de sorts

Au niveau inférieur du Mathghamhna, il existe un réservoir magique d'énergie et de sorts, lié à une matrice spéciale dans une cache gardée. Au moyen de son focaliseur de guilde, un mage de l'Ordre profane peut « appeler » des sorts de cette réserve selon ses besoins.

Appeler un sort. Obtenir un sort de la Réserve peut être fait quelle que soit la distance, mais il est nécessaire exige que le jeteur de sort dispose d'un emplacement de sort libre (non occupé par un sort) du niveau approprié. Un magicien préparant ses sorts pour la journée décide à ce moment de laisser ou non des emplacements libres. Le sort appelé doit être d'un niveau maîtrisé habituellement par le personnage. Le mage peut appeler plusieurs sorts par jour, à condition que la somme des niveaux des sorts ne dépasse pas la moitié de son niveau de lanceur (au minimum 1). Par exemple, un magicien du 5e niveau peut appeler un sort du 2e niveau ou deux sorts du 1er niveau par jour, en supposant qu'il a des emplacements libres et que sa Dette envers la Réserve n'est pas trop élevée.

Quand le personnage appelle un sort, il utilise une action complexe pour se concentrer sur son focaliseur (ce qui peut donner lieu à des attaques d'opportunité). Le sort apparaît dans l'esprit du mage au début de son prochain tour et il peut être lancé immédiatement. Toutefois, si le sort appelé n'est pas jeté avant un délai de 1 minute par niveau de lanceur, il s'efface de son esprit comme s'il avait été utilisé. Les magiciens ne peuvent pas apprendre le sort appelé malgré sa présence temporaire, bien qu'ils puissent bien entendu apprendre plus tard un sort du même nom par des moyens conventionnels.

Disponibilité des sorts. On distingue trois degrés d'accès à la Réserve de sorts. Un membre qui vient de rejoindre l'Ordre obtient les privilèges de l'accès I, ce qui lui permet d'appeler des sorts de niveau 1 à 3. L'accès à la Réserve II autorise l'appel de sorts de niveau 4 à 6 et l'accès III, les sorts de niveau 7 à 9. Aucun sort de niveau 0 n'est disponible, mais la Réserve de sorts peut fournir n'importe quel sortilège de la liste de sorts des ensorceleurs et des magiciens du *Manuel des Joueurs*, ainsi que tout autre sort spécifié par le MD.

Dette envers la Réserve de sorts : chaque fois qu'un mage appelle un sort, il contracte une dette. Il doit rembourser une « dose d'énergie » à la Réserve : un sort qu'il a préparé (ou qu'il peut jeter dans le cas d'un ensorceleur) du même niveau que celui qu'il a appelé, ou bien une certaine quantité de sorts dont la somme des niveaux est équivalente au sort appelé.

Par exemple, la dette encourue pour un sort du 5e niveau est donc de cinq niveaux d'énergie. Pour l'annuler, le personnage doit « rendre » un sort du 5e niveau ou toute autre combinaison de sorts dont la somme des niveaux atteint 5. Rembourser un sort est une action complexe, tout comme l'appel, et l'opération dépense un sort préparé ou utilise un emplacement de sort pour la journée (comme si un sort avait été jeté de cet emplacement). Il n'est pas obligatoire de rembourser sa dette immédiatement. De fait, un personnage peut accumuler une dette envers la Réserve égale à trois fois son niveau de lanceur de sorts (y compris les niveaux dans cette classe de prestige) avant d'être pénalisé. Ainsi, un ensorceleur de 5e niveau/ mage de l'Ordre profane du 5e niveau pourrait appeler jusqu'à 30 niveaux de sorts. Néanmoins, dès que la dette atteint ou dépasse 31 niveaux d'énergie de sort, son accès à la Réserve est automatiquement suspendu jusqu'à ce qu'il réduise sa dette à 30 ou moins.

Rien n'empêche un mage de donner de l'énergie à la Réserve en dehors d'un remboursement. Cette action lui octroie un « solde positif », en quelque sorte. De même, un membre de la guilde peut accepter de contribuer au remboursement d'un autre membre, en échange d'un service, d'argent ou de toute autre faveur. Une sorte de monnaie d'échange s'est ainsi développée au sein de l'Ordre profane, les jeteurs de sorts effectuant des transactions par le biais de niveaux de sorts (appelés de façon informelle des « charmes ») versés à la Réserve de sort.

Mage du sang

« Un fleuve rouge et lent s'écoule en chacun de nous. »

Tout devient rouge, puis plus rien. Que s'est-il passé ? Où êtes-vous ? Aucun son, aucune lumière, le néant. Vous ne pouvez ni voir, ni entendre, ni même sentir votre propre corps. La terrible vérité apparaît enfin… vous êtes *mort* !

Une éternité passe, puis un appel retentit d'au-delà du néant. Quelque chose vous attire, vous entraîne hors de ce monde gris et infini, heureux de cette soudaine indécision quant à votre sort final. Un tourbillon de couleurs jaillit dans votre direction, vous enveloppe et vous submerge. Vous êtes de retour ! Un son retentit dans vos oreilles, le plus beau que vous ayez jamais entendu. C'est votre pouls, la musique du sang qui coule à nouveau dans vos veines : le son de votre vie. Vous sentez que le sang ramène à la vie chaque particule de votre corps, chassant la mort loin de vous et y propageant la vie. Vous absorbez avidement sa chaleur.

TABLE 3–8 : MAGE DU SANG

Niv Classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour
1	+0	+0	+2	+0	Composante sanguine, coagulation	—
2	+1	+0	+3	+0	Scarification	+1 niveau dans la classe existante
3	+1	+1	+3	+1	*Mise à mort*	—
4	+2	+1	+4	+1	Breuvage sanguin	+1 niveau dans la classe existante
5	+2	+1	+4	+1	Infusion	—
6	+3	+2	+5	+2	Étripage	+1 niveau dans la classe existante
7	+3	+2	+5	+2	Plus épais que l'eau	—
8	+4	+2	+6	+2	Éveil du sang	+1 niveau dans la classe existante
9	+4	+3	+6	+3	*Homoncule*	—
10	+5	+3	+7	+3	Voyage par le sang	+1 niveau dans la classe existante

Les mages du sang sont des jeteurs de sorts ayant connu la mort et qui, lors de leur retour à la vie, ont compris grâce à cette expérience l'importance de leur sang. Ils apprennent à tirer un pouvoir magique de ce fluide qui les maintient en vie. Il est impossible d'enseigner cette classe de prestige (étant donné la nature particulière de sa révélation) qui attire particulièrement les ensorceleurs. Les PNJ mages du sang se regroupent donc rarement, et sont au contraire éparpillés dans la population des lanceurs de sort.

Dés de vie : d4.

Conditions

Pour devenir un mage du sang, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : tous, sauf loyal.

Premiers secours : degré de maîtrise de 8.

Don : Robustesse.

Sorts : faculté de lancer des sorts profanes du 3e niveau ou mieux.

Spécial : après le décès du personnage, une autre personne doit avoir ramené le futur mage du sang à la vie par l'usage d'un *rappel à la vie*, d'une *résurrection* ou de toute autre méthode destinée à ranimer l'étincelle de vie dans un corps mort.

Compétences de classe

Les compétences du mage du sang (et la caractéristique don chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Ch Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Premie secours (Sag) et Scrutation (Int, compétence réservée). Toutes c compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueu*

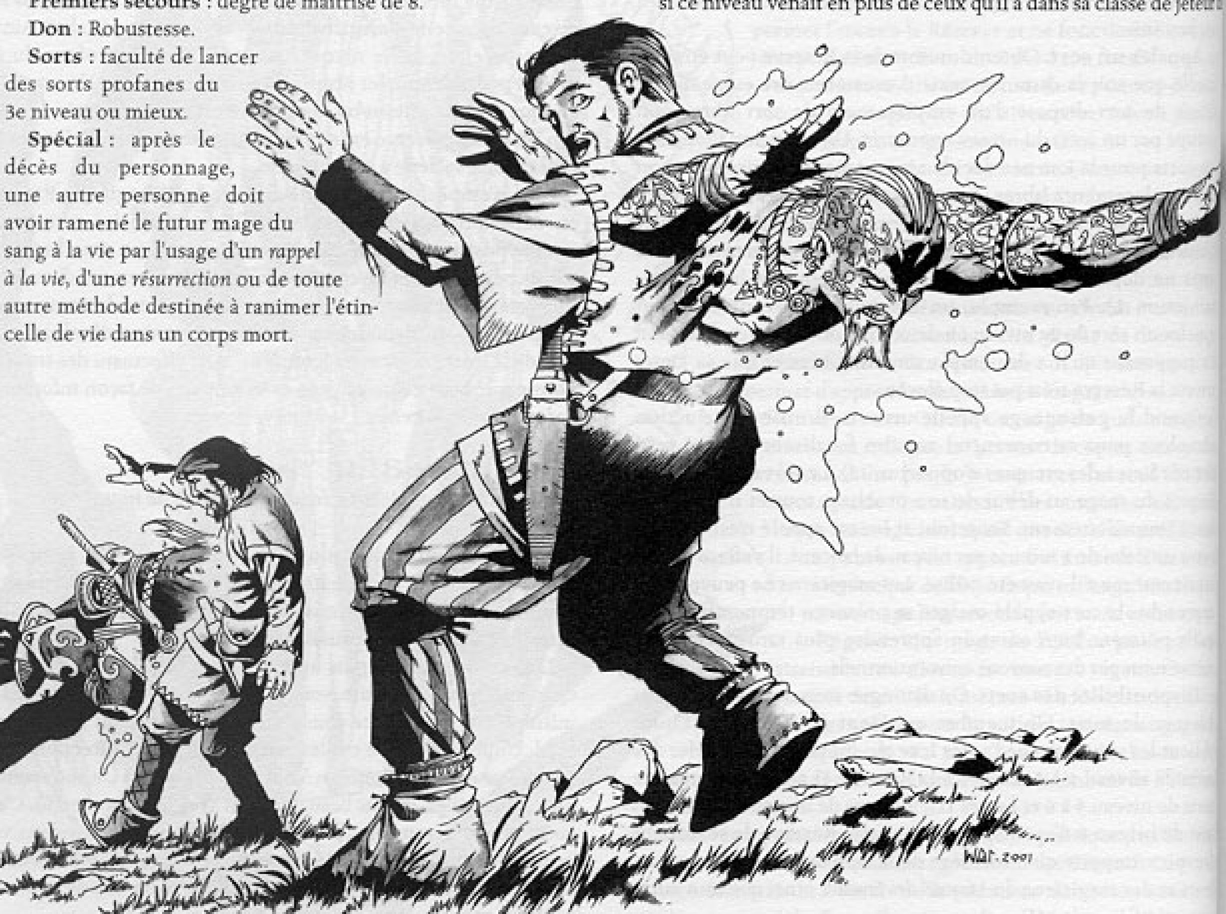
Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'In

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de mage du sang.

Armes et armures. Les mages du sang n'obtiennent aucun maîtrise supplémentaire en ce qui concerne les armes et les armure

Sorts par jour. À chaque fois qu'un niveau pair est gagné da cette classe de prestige, le personnage acquiert les mêmes sorts q si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteur d



sorts (à noter qu'il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel, tels qu'une meilleure chance de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, les dons de métamagie ou de création d'objets, les points de vie autres que ceux de la classe de prestige, etc.). Son niveau de lanceur est également accru. Si un personnage disposait de plus d'une classe capable de lancer des sorts avant de devenir un mage du sang, le joueur devra choisir à quelle classe assigner chaque niveau pair de mage du sang afin de déterminer le nombre de sorts qu'il peut lancer par jour.

Composante sanguine (Sur). Un mage du sang peut substituer un peu de son propre sang aux composantes matérielles d'un sort, si besoin est. La piqûre d'épingle ou la petite coupure effectuée au couteau constitue une action libre qui devient un élément normal du lancement du sort. Malgré la blessure, aucun jet de Concentration n'est nécessaire pour achever le sort. Utiliser ce pouvoir occasionne au mage du sang 1 point de dégâts mais augmente le DD du sort de 1. Substituer son sang à une composante matérielle coûteuse requiert un prélèvement plus important : le mage s'inflige des dégâts plus importants, suivant la table ci-dessous.

Prix de la composante (en po)	Dégâts subis
1–50	5
51–300	11
301–750	17
750+	23

Coagulation (Ext). Le mage du sang voit son état se stabiliser automatiquement dès que ses points de vie tombent en dessous de 0. Néanmoins, il meurt lorsqu'il atteint –10 points de vie ou moins.

Scarification (Ext). Au 2e niveau, le mage du sang apprend à inscrire des sorts sur sa propre peau pour un usage ultérieur. Le processus implique de tracer des marques profondes sur son corps (ce qui n'inflige pas de dégâts mais peut laisser des cicatrices). Les marques restent à vif jusqu'à ce que le sort soit lancé, moment auquel les petites plaies guérissent normalement. En pratique, le mage du sang acquiert le don Écriture de parchemins avec un support différent (voir page 82 du *Manuel des Joueurs*). Toutes les règles, les coûts en points d'expérience et les dépenses qui s'appliquent à l'Écriture de parchemins sont en vigueur en ce qui concerne la Scarification. De même, la « lecture » d'une cicatrice se fait suivant les règles de la lecture de parchemins, à ceci près que seul le mage du sang peut déchiffrer ses propres marques.

La surface de peau disponible sur le corps d'un individu pour inscrire et, plus tard, « lire » facilement des marques magiques est limitée. Aussi, un mage du sang ne peut avoir au maximum que six cicatrices actives, à un moment donné.

***Mise à mort* (Mag).** Au 3e niveau, le mage du sang acquiert le pouvoir magique de *mise à mort* qui s'utilise comme le sort du même nom et ce, une fois par jour.

Breuvage sanguin (Ext). Au 4e niveau, le mage du sang apprend comment conserver des sorts allant jusqu'au 3e niveau dans son propre système sanguin. En pratique, le personnage acquiert le don Préparation de potions avec un support différent (voir page 84 du *Manuel des Joueurs*). Toutes les règles, les coûts en points d'expérience et les dépenses qui s'appliquent à la Préparation de potions sont en vigueur en ce qui concerne le Breuvage sanguin, hormis les exceptions suivantes. Une fois préparé, le breuvage reste en circulation dans le corps du mage. Celui-ci peut contenir un nombre maximal de préparations à un moment donné égal au niveau de mage du sang du personnage majoré de sa valeur de Constitution. Mais si le mage est tué, tous les breuvages présents dans son système sanguin sont immédiatement détruits (même si le mage du sang est ultérieurement ramené à la vie). Les préparations ne sont jamais perdues accidentellement à cause d'une perte massive de sang ou d'une attaque drainant ce fluide.

Pour consommer le breuvage, le mage du sang pique sa peau et déclenche immédiatement l'effet désiré. Il s'agit d'une action simple qui donne lieu à d'éventuelles attaques d'opportunité, tout comme le fait de boire une potion. D'autres personnages peuvent absorber le breuvage (à condition d'avoir l'estomac solide) : le mage du sang se concentre alors pour attirer la préparation désirée à la surface de sa peau.

Infusion (Ext). Au 5e niveau, le mage du sang distille son propre sang pour en tirer une préparation spéciale et unique. Lorsqu'il absorbe cette infusion, il gagne de façon permanente 2 points de Constitution. Ce pouvoir n'est utilisable qu'une seule fois.

Étripage (Sur). À partir du 6e niveau, le mage du sang peut occasionner aux créatures vivantes des pertes de sang plus importantes avec les sorts infligeant des dégâts. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel. Pour l'utiliser, le personnage s'inflige une blessure mineure, à l'aide d'une pointe ou d'un couteau ; il s'agit d'une action libre qui devient un élément normal du lancement et le mage subit 1 point de dégâts. Malgré la blessure, aucun jet de Concentration n'est nécessaire pour réussir le sort. Ce dernier devient alors « avide de sang » et inflige 1d6 points de dégâts qui s'ajoutent aux dégâts habituels du sort, car les hémorragies occasionnées sont plus importantes. Il est possible d'utiliser l'étripage et la composante sanguine pour améliorer le même sort, auquel cas les dégâts que s'inflige le mage du sang sont cumulatifs, et si le temps d'incantation du sort était de 1 action, le lancement devient une action complexe.

Plus épais que l'eau (Sur). Au 7e niveau, les fluides vitaux du mage du sang passent en partie sous son contrôle conscient. Lorsqu'il est blessé, son sang reflue de la blessure, ce qui réduit quelque peu les dégâts. Chaque fois qu'il est touché, les dégâts qu'il subit sont diminués de 1 point. En pratique, le personnage gagne une « solidité » de 1.

Éveil du sang (Sur). Au 8e niveau, le mage du sang acquiert le pouvoir surnaturel de conférer une conscience momentanée au sang d'un adversaire. Une fois par jour, il peut effectuer un jet d'attaque de contact au corps à corps contre un ennemi vivant. Si l'attaque réussit, le sang de ce dernier tente de se libérer… d'un seul coup. La pression hydrostatique est telle que les tissus internes de la victime sont déchirés et qu'il subit 10d10 points de dégâts. Si le mage du sang échoue dans son attaque, il peut essayer de nouveau jusqu'à ce qu'il la réussisse contre un adversaire. Le sang « conscient » revient à la normale après 1 round.

***Homoncule* (Mag).** Au 9e niveau, le mage du sang utilise son propre sang pour donner vie à un nouveau compagnon : un homoncule. Celui-ci possède les mêmes caractéristiques et pouvoirs que les créatures décrites page 118 du *Manuel des Monstres*, mais il est plus résistant. Il est doté de 6 dés de vie, son bonus d'attaque avec la morsure monte à +5, son jet de Vigueur est porté à +2, son jet de Réflexes à +4 et son jet de Volonté à +3.

Pour construire cet homoncule, le mage du sang n'est pas soumis aux règles normales présentées dans le *Manuel des Monstres.* Les seules conditions requises sont un rituel d'une heure et la perte permanente d'un point de vie, car le jeteur de sorts investit plus de sang dans sa création que selon le procédé habituel. Ce lien renforcé procure un avantage particulier : le mage du sang peut transférer ses propres blessures à l'homoncule par un simple contact. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel qui s'active au prix d'une action simple. Chaque contact permet le transfert de 1d4 points de dégâts, et il n'existe aucune limite au nombre de transferts que le mage peut effectuer. Le personnage doit pourtant rester prudent : s'il transfère des dégâts suffisants pour tuer son

homoncule, la destruction de celui-ci lui inflige 2d10 points de dégâts (comme indiqué dans le *Manuel des Monstres*). Les dégâts transférés à l'homoncule peuvent être guéris normalement ou par des sorts de *soins*. Un mage du sang ne peut posséder et créer grâce à ce pouvoir qu'un seul homoncule à la fois.

Voyage par le sang (Sur). Au 10e niveau, le mage du sang est en parfaite harmonie avec la mélodie du sang. Il acquiert le pouvoir surnaturel de se transporter sur de longues distances au travers du sang des créatures vivantes. Une fois par jour, au prix d'une action simple, il peut entrer (sans aucune blessure ou déchirure) dans le corps d'une créature vivante dont la taille égale ou excède la sienne, et rejoindre une autre créature vivante, quelle que soit la distance qui les sépare, l'opération ne prenant qu'un round. Le mage du sang désigne simplement une direction et une distance (« une créature vivante située à 35 kilomètres vers l'ouest »), et le pouvoir de voyage par le sang le transporte vers un « destinataire » aussi proche que possible des indications données. Il ne peut pas nommer un individu particulier comme point d'arrivée à moins d'avoir préalablement obtenu un échantillon du sang de cet individu, conservé dans une petite fiole que le mage du sang doit porter sur lui.

Il n'est pas nécessaire que le mage du sang ait la moindre familiarité avec les créatures de départ ou d'arrivée, mais elles doivent être vivantes et avoir du sang dans les veines (ce qui exclut en tant que cibles viables les plante et les Extérieurs les plus étranges). Le mage ne peut pas utiliser son propre corps comme point de départ. Si la créature de départ n'est pas consentante, il doit réussir un jet d'attaque de contact au corps à corps pour pouvoir y entrer. Quand il sort d'une créature, le personnage doit choisir un espace adjacent à celle-ci dans lequel il apparaîtra. L'entrée comme la sortie se font sans douleur, à moins que le mage du sang n'en décide autrement (voir ci-dessous). Dans la plupart de cas, néanmoins, la créature découvrant qu'elle est le point d'arrivée d'un portail magique trouvera la situation surprenante et plutôt déstabilisante.

S'il le désire, le mage du sang peut tenter de faire une « sortie sanglante » de la créature qui lui sert de destination. Si la victime rate un jet de Vigueur (DD 18), le mage redevient solide un petit peu trop tôt. Il explose littéralement du corps de la créature, infligeant 16d6 points de dégâts. Le mage du sang lui-même doit réussir un jet de Vigueur (DD 13) pour ne pas subir 2d4 points de dégâts dus au choc de cette sortie.

Hormis les indications ci-dessus, cette caractéristique de classe est similaire au pouvoir qu'ont les dryades de se déplacer magiquement d'un arbre à un autre (voir la page 77 du *Manuel des Monstres*).

Magelame

« J'ai votre épée magique… juste ici. »

Pouvoir mêler la magie et le maniement des armes est un rêve qu'accomplit pleinement le magelame. Adepte des rituels profanes et des techniques martiales, il apprend petit à petit à lancer des sorts en armure en réduisant ses chances d'échouer. Mieux encore, le magelame peut jeter ses sorts par le biais de son arme ou bien les y entreposer pour un usage ultérieur. En dépit de son nom, les personnages appartenant à cette classe de prestige peuvent employer n'importe quelle arme ou même en changer au cours de leur carrière. « magelance », « mage-hache » ou d'autres appellations seraient donc adéquates, mais elles sont rarement utilisées. Les conditions requises pour devenir un magelame en font une option tentante pour les magiciens/guerriers et les ensorceleurs/guerriers, bien que des bardes/guerriers puissent satisfaire aux exigences de la classe tout aussi aisément.

Le magelame inspire la crainte chez les mages de par son aptitude à pratiquer la magie, et il est redouté des escrimeurs « normaux » à cause de ses sorts ; il parcourt souvent le monde en solitaire.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir un magelame, il faut satisfaire aux conditions suivantes.

Bonus de base à l'attaque : +4

Connaissance (n'importe laquelle) : degré de maîtrise de 6.

Maniement des armes et armures : le personnage doit maîtriser toutes les armes courantes et de guerre et être habitué au port de n'importe quel type d'armure (lourdes, légères et intermédiaires).

Sorts : faculté de jeter des sorts de magie profane du 2e niveau ou plus.

Spécial : le candidat doit avoir vaincu un adversaire par les armes sans le moindre recours à un sort ou une caractéristique de classe.

Compétences de classe

Les compétences du magelame (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Concentration (Con), Connaissance (Int), Connaissance des sorts (Int), Détection (Sag), Escalade (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Scrutation (Int, compétence réservée) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de magelame.

Sorts par jour. À chaque fois qu'un niveau pair est gagné dans cette classe de prestige, le personnage acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteur de sorts (à noter qu'il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel, tels qu'une meilleure chance de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, les dons de métamagie ou de création d'objets, les points de vie autres que ceux de la classe de prestige, etc.). Son niveau de lanceur est également accru. Si un personnage disposait de plus d'une classe capable de lancer des sorts avant de devenir un magelame, le joueur devra choisir à quelle classe assigner chaque niveau pair de magelame afin de déterminer le nombre de sorts qu'il peut lancer par jour.

Canalisation de sort (Sur). Une fois par jour, au prix d'une action libre, le magelame peut lancer un sort au travers de son arme (à distance ou au contact) lorsqu'il attaque avec elle. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel. Le sort ainsi canalisé est comptabilisé dans la limite de sorts quotidienne du personnage et doit spécifier une cible. Ainsi, *sommeil* ne peut être canalisé car il n'affecte pas « une créature ciblée ». Le niveau de sort maximal qui puisse être ainsi canalisé est précisé dans la table ci-dessous.

Canalisation de sort	Niveau de sort maximal
I	1er
II	2e
III	3e

S'il le souhaite, le magelame peut jeter deux sorts du niveau immédiatement inférieur à sa capacité, ou trois sorts d'un niveau plus bas encore (en ce qui concerne ce pouvoir, un sort de niveau 0 est considéré comme étant de 1er niveau).

Un sort canalisé prend pour cible la créature atteinte par l'arme du magelame, qui bénéficie d'un jet de sauvegarde si le sort le permet. Même si le sort peut viser plusieurs créatures, la cand



sation au travers de l'arme limite son effet à la seule créature touchée. Si l'attaque effectuée au moyen de l'arme échoue, le sort canalisé est perdu.

Réduction du risque d'échec des sorts (Ext). À partir du 2e niveau, le travail acharné du magelame et son entraînement visant à mêler harmonieusement incantations et art du combat commencent à payer. Ce pouvoir extraordinaire permet au personnage d'ignorer une partie de la chance d'échec des sorts profanes quand il est revêtu d'une armure. Cette réduction est de 10 % au départ, puis augmente graduellement jusqu'à 30 % comme indiqué dans la Table 3–9. Le magelame soustrait ce pourcentage de son total de risque d'échec des sorts (s'il y a lieu). Par exemple, un personnage portant une armure d'écailles et muni d'une rondache souffre normalement d'un risque d'échec des sorts de 30 %. Pour un magelame du 2e niveau, ce risque tombe à 20 %.

Cache de magelame. Au 6e niveau, le magelame apprend l'art de conserver des sorts (de niveau 3 au plus) dans son arme. En pratique, le personnage acquiert le don Préparation de potions avec un support différent (voir page 84 du *Manuel des Joueurs*). Toutes les règles, les coûts en points d'expérience et les dépenses qui s'appliquent à la Préparation de potions sont en vigueur en ce qui concerne la Cache de magelame, hormis les exceptions

TABLE 3–9 : MAGELAME

Niv Classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour
1	+0	+0	+2	+2	Canalisation de sort I	—
2	+1	+0	+3	+3	Réduction du risque d'échec des sorts 10 %	+1 niveau dans la classe existante
3	+2	+1	+3	+3	Réduction du risque d'échec des sorts 15 %	—
4	+3	+1	+4	+4	Canalisation de sort II	+1 niveau dans la classe existante
5	+3	+1	+4	+4	Réduction du risque d'échec des sorts 20 %	—
6	+4	+2	+5	+5	Cache du magelame	+1 niveau dans la classe existante
7	+5	+2	+5	+5	Réduction du risque d'échec des sorts 25 %	—
8	+6	+2	+6	+6	Don supplémentaire	+1 niveau dans la classe existante
9	+6	+3	+6	+6	Réduction du risque d'échec des sorts 30 %	—
10	+7	+3	+7	+7	Canalisation de sort III	+1 niveau dans la classe existante

suivantes. Une fois placé dans la cache, le sort reste intangible, en symbiose avec l'arme jusqu'à ce qu'il soit utilisé. Pour faire appel au sort désiré, le personnage présente son arme devant lui. Il s'agit d'une action simple qui peut donner lieu à une attaque d'opportunité. Le magelame absorbe alors le pouvoir du sort par la garde ou le pommeau de l'arme. S'il touche avec son arme un individu volontaire, il peut conférer un sort contenu dans la cache à cette personne.

Le magelame peut placer en réserve dans sa cache un nombre de sorts égal à sa valeur d'Intelligence, plus ses niveaux dans cette classe de prestige. Les sorts ainsi entreposés ne sont jamais perdus accidentellement au cours d'un combat. Par contre, si l'arme est brisée, tous les sorts qu'elle contient sont immédiatement perdus.

Don supplémentaire. Au 8e niveau, le magelame se perfectionne encore et acquiert un don supplémentaire. Il doit le choisir dans la liste des dons supplémentaires autorisés pour un guerrier (page 36 du *Manuel des Joueurs*) ou parmi les dons de métamagie.

Maître blême

« Les morts ne sont pas si mauvais quand on les connaît bien. »

La nécromancie est habituellement un choix médiocre pour les lanceurs de sorts profanes ; ceux qui veulent réellement maîtriser les arts de la non-vie s'orientent plutôt vers la magie divine. Toutefois, il existe une alternative pour les personnes qui, tout en voulant posséder le pouvoir sur les morts-vivants, ne souhaitent pas abandonner pour autant complètement l'art profane : il s'agit du maître blême, qui puise sa puissance macabre et singulière d'une source de connaissance étrange.

De nombreux maîtres blêmes complètent néanmoins leur pouvoir profane de quelques niveaux de magie divine. Le mélange du « savoir blême » et des pouvoirs d'un prêtre à créer, dominer, influencer ou détruire les morts-vivants peut se révéler fort efficace.

Les PNJ maîtres blêmes dirigent des groupes d'assaut spécia[lisés] composés de morts-vivants mineurs et renforcés si besoin est par la convocation de morts-vivants plus puissants. Parfois, ils coopèren[t] ou servent de puissants personnages d'alignement mauvais comme des nécromanciens véritables ou des jeteurs de sorts divins ayant adopté le domaine de la Mort. Où que se rende un maître blême, des morts-vivants le suivent. Il est souvent difficile de faire la différence entre le maître et les serviteurs dont il s'entoure.

Dés de vie : d6.

Conditions

Pour devenir un maître blême, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : n'importe lequel, sauf bon.

Connaissance (religion) : degré de maîtrise de 8.

Don : Talent (Connaissance [religion])

Sorts : faculté de lancer des sorts profanes du 3e niveau (ou plus).

Spécial : le candidat doit avoir été enfermé pendant trois jours ou plus dans un tombeau, en compagnie de morts-vivants animés. Cette cohabitation peut avoir été pacifique ou violente. Un personnage tué par les morts-vivants puis ramené à la vie est considéré comme ayant rempli cette condition, à condition que la perte de niveau conséquente à son décès ne l'empêche pas de satisfaire aux autres obligations de la classe.

Compétences de classe

Les compétences du maître blême (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance (Int), Connaissance des sorts (Int), Déplacement silencieux (Dex), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), et Scrutation (Int, compétence réservée). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs.*

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de maître blême

WAR 2001

Armes et armures. Les maîtres blêmes n'obtiennent aucune maîtrise supplémentaire en ce qui concerne les armes et les armures.

Sorts par jour. À chaque fois qu'un niveau impair est gagné dans cette classe de prestige, le personnage acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteur de sorts (à noter qu'il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel, tels qu'une meilleure chance de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, les dons de métamagie ou de création d'objets, les points de vie autres que ceux de la classe de prestige, etc.). Son niveau de lanceur est également accru. Si un personnage disposait de plus d'une classe capable de lancer des sorts avant de devenir un maître blême, le joueur devra choisir à quelle classe assigner chaque niveau impair de maître blême afin de déterminer le nombre de sorts qu'il peut lancer par jour.

Cotte de mailles osseuse. Le maître blême possède une affinité instinctive pour les os et peut ainsi créer une armure de nécromant composée d'ossements emboîtés. Sa prédilection pour tout ce qui est mort lui permet de porter cette armure comme une seconde peau, autrement dit comme une armure naturelle qui ne gêne pas ses incantations. Seuls les maîtres blêmes peuvent bénéficier d'un bonus à la classe d'armure en revêtant une cotte de mailles osseuse.

Au 1er niveau, l'assemblage osseux octroie un bonus de +2 à l'armure naturelle de son porteur. Au 4e niveau, la maîtrise du personnage sur ce matériau inhabituel augmente et lui permet de se mouvoir plus facilement avec la cotte de mailles osseuse, ce qui lui donne un bonus de +4 à son armure naturelle. Enfin, au 8e niveau, le maître blême devient un véritable artisan de l'os, et reçoit un bonus de +6 à l'armure naturelle grâce à sa cotte de mailles osseuse. Ces bonus croissants sont le résultat d'une expérience grandissante dans le port de l'armure ; aussi, une cotte de mailles osseuse créée par un maître blême de haut niveau ne confère à son porteur que le bonus approprié à son propre niveau de maître blême.

***Animation des morts* (Mag).** Au 2e niveau, le personnage commence à exercer son contrôle sur les morts-vivants. Une fois par jour, il peut utiliser le pouvoir magique d'*animation des morts* sans l'obligation d'une composante matérielle. Les niveaux de cette classe de prestige se cumulent à ses niveaux de lanceur en ce qui concerne ce pouvoir. Toutes les autres restrictions de niveau du sort s'appliquent. Par exemple, avec un seul usage de ce pouvoir, un ensorceleur 6e niveau/ maître blême 2e niveau ne peut animer qu'un maximum de 8 DV de morts-vivants. De même, il lui est impossible de contrôler plus de 16 DV de morts-vivants animés grâce à ce pouvoir.

Vision dans le noir (Ext). Lorsqu'un maître blême atteint le 3e niveau, les mystères de l'obscurité se dévoilent à lui, et il acquiert la vision dans le noir jusqu'à 18 mètres. Il s'agit d'un pouvoir extraordinaire. Si le personnage possédait déjà ce pouvoir, la portée de sa vision dans le noir augmente de 18 mètres.

Convocation de mort-vivant (Sur). Un maître blême ayant atteint le 4e niveau peut, deux fois par jour, convoquer deux créatures mortes-vivantes. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel, qui s'utilise au prix d'une action simple qui ne donne pas lieu à des attaques d'opportunité. Les morts-vivants apparaissent au début de la prochaine action du maître blême, sur un espace qu'il désigne (et qu'il doit être en mesure de voir) à moins de 18 mètres de lui, et ils peuvent agir immédiatement. Le maître blême peut ordonner (par voie orale) à ses morts-vivants d'attaquer, de ne pas attaquer, de viser certains ennemis en particulier ou d'accomplir d'autres actions. Les créatures ainsi convoquées restent présentes pendant 1 round par niveau du lanceur de sorts, après quoi elles disparaissent (ce qu'elles font plus tôt si elles sont détruites au combat). Les morts-vivants appelés au moyen de ce pouvoir ne sont pas comptabilisés dans la limite des DV que le personnage peut contrôler grâce à son pouvoir d'animation des morts (voir ci-dessus).

Le niveau de lanceur du maître blême détermine le type de morts-vivants qui peut être convoqué, comme indiqué dans la table ci-dessous. Les niveaux de cette classe de prestige sont dans ce cas ajoutés au niveau de lanceur. S'il le désire, le personnage peut convoquer trois morts-vivants moins puissants au lieu des créatures de plus haut niveau qu'il pourrait appeler (ainsi, à la place de deux nécrophages, il est possible de convoquer trois goules, trois ombres ou trois blêmes). Toutes les créatures convoquées par le biais de ce pouvoir bénéficient d'une résistance au renvoi des morts-vivants (+4), en plus de la résistance qu'elles peuvent éventuellement posséder. Ce bonus reste en vigueur jusqu'à leur départ.

Niveau de lanceur	Type de mort-vivant convoqué
5e	Goule
6e	Ombre
7e	Blême
8e	Nécrophage
9e	Âme-en-peine

Vigueur de la non-mort. Au 5e niveau, le corps du maître blême se transforme et adopte une apparence similaire aux créatures à la chair en décomposition avec lesquelles il s'associe. Le personnage gagne +3 points de vie, comme s'il avait pris le don Robustesse.

Greffon mort-vivant. Au 6e niveau, le maître blême cède à d'indicibles et terrifiantes pulsions nécrophages. Il s'ampute d'un bras et le remplace entièrement par une prothèse morte-vivante, qui peut être totalement squelettique ou bien recouverte de chair

TABLE 3–10 : MAÎTRE BLÊME

Niv Classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour
1	+0	+0	+2	+2	Cotte de mailles osseuse +2	+1 niveau dans la classe existante
2	+1	+0	+3	+3	*Animation des morts*	—
3	+1	+1	+3	+3	Vision dans le noir	+1 niveau dans la classe existante
4	+2	+1	+4	+4	Convocation de mort-vivant, Cotte de mailles osseuse +4	—
5	+2	+1	+4	+4	Vigueur de la non-mort	+1 niveau dans la classe existante
6	+3	+2	+5	+5	Greffon mort-vivant	—
7	+3	+2	+5	+5	Solide comme un os	+1 niveau dans la classe existante
8	+4	+2	+6	+6	Amélioration de greffon, Cotte de mailles osseuse +6	—
9	+4	+3	+6	+6	Convocation de mort-vivant supérieur	+1 niveau dans la classe existante
10	+5	+3	+7	+7	Maîtrise de la non-vie	—

conservée et recousue comme sur un golem de chair. Quelle que soit sa texture, le membre accorde un modificateur inné de +4 à la Force du personnage. En outre, la greffe lui permet d'employer deux des attaques de contact suivantes par jour. Il s'agit de pouvoirs surnaturels, et le maître blême peut utiliser par deux fois le même pouvoir dans une journée. Une attaque de contact qui échoue n'est pas comptabilisée dans la limite des usages quotidiens.

— **Toucher paralysant (Sur).** Toute créature vivante atteinte par l'attaque de contact doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) pour ne pas être paralysée pendant 1d6+2 minutes (les elfes sont immunisés contre ce pouvoir).

— **Toucher affaiblissant (Sur).** Toute créature vivante touchée par le maître blême perd temporairement 1d6 points de Force. Quiconque tombe à 0 en Force meurt immédiatement.

— **Toucher destructeur (Sur).** Toute créature vivante atteinte par l'attaque de contact du maître blême doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) ou perdre 1d6 points de Constitution de façon permanente.

— **Toucher dégénérescent (Sur).** Toute créature vivante atteinte par l'attaque de contact du maître blême reçoit un niveau négatif. Le DD du jet de Vigueur nécessaire pour éliminer ce niveau négatif est de 14.

— **Toucher d'autorité (Sur).** Si le maître blême réussit une attaque de contact au corps à corps contre un adversaire mort-vivant dont le total de DV est égal ou inférieur au sien, la créature passe sous son contrôle pour un nombre de rounds équivalent à son niveau de lanceur. Quand cette période expire, le mort-vivant retourne à son allégeance initiale, s'il y a lieu. Un mort-vivant venant juste d'être contrôlé peut être renvoyé.

Solide comme un os (Ext). Lorsqu'il atteint le 7e niveau, le maître blême acquiert de plus en plus de particularités propres aux morts-vivants. Il ne peut plus être étourdi et n'est pas affecté par les dégâts temporaires.

Amélioration du greffon. Au 8e niveau, le personnage accroît sa compétence vis-à-vis de son membre artificiel (voir plus haut). Toutes les attaques de contact effectuées à l'aide du greffon bénéficient d'un bonus d'aptitude de +2 sur le jet d'attaque. De plus, le maître blême peut désormais utiliser les pouvoirs surnaturels liés à sa prothèse trois fois par jour.

Convocation de mort-vivant supérieur (Sur). Au 9e niveau, le personnage peut convoquer une puissante créature morte-vivante une fois par jour. Le niveau de lanceur du maître blême détermine le type de morts-vivants qui peut être convoqué, comme indiqué dans la table ci-dessous. S'il le désire, le personnage peut convoquer deux morts-vivants moins puissants que celui qu'il pourrait appeler (ainsi, à la place d'un vampire, il est possible de convoquer deux momies ou deux spectres).

Toutes les créatures appelées par le biais de ce pouvoir bénéficient d'une résistance au renvoi des morts-vivants (+4), en plus de la résistance qu'elles peuvent éventuellement posséder, bonus qui reste en vigueur jusqu'à leur départ. Ce pouvoir est par ailleurs identique à celui de convocation de mort-vivant décrit plus haut.

Niveau de lanceur	Type de mort-vivant convoqué
9e	Momie
10e	Spectre
11e	Vampire*
12e	Fantôme**

* Les vampires convoqués ont un FP égal au niveau de lanceur effectif du maître blême, moins un.

** Les fantômes convoqués disposent des pouvoirs suivants en plus de la manifestation : possession, aspect terrifiant (présence d'outre-tombe) et regard corrupteur.

Maîtrise de la non-vie. Lorsqu'il atteint le 10e niveau, le maît[re] blême est désormais l'héritier des arts de la non-vie. Son corps s[e] momifie partiellement, et il acquiert une immunité contre le[s] coups critiques. De plus, il obtient le pouvoir du toucher du maît[re] de la non-vie (avec son greffon mort-vivant, voir ci-dessous) et pe[ut] faire appel aux pouvoirs de sa prothèse quatre fois par jour.

Le maître blême est dorénavant servi en permanence par u[n] vassal mort-vivant dont le total des DV ne peut excéder so[n] niveau de lanceur (y compris les niveaux de sa classe de prestige). Il choisit un type de mort-vivant parmi ceux qu'il est en mesur[e] d'animer ou de convoquer, et la créature obéit aveuglément à se[s] instructions. Le vassal acquiert une résistance de +4 au renvoi de[s] morts-vivants, qui se cumule avec une éventuelle résistance dé[jà] possédée par la créature, mais pas avec le bonus de +4 accordé au[x] morts-vivants convoqués par le personnage. Les DV du vassal n[e] sont pas comptabilisés dans la limite des DV contrôlables par l[e] maître blême (voir plus haut).

— **Toucher du maître de la non-vie (Sur).** Toute créatu[re] vivante (de Grande taille ou plus petite) atteinte par l'attaque d[e] contact du maître blême doit réussir un jet de Vigueur (DD 1[?]) ou mourir. Une créature ainsi tuée est automatiquement animé[e] 1 round plus tard d'une façon similaire au pouvoir d'animatio[n] des morts du maître blême (voir plus haut). Elle est désormai[s] sous le contrôle de celui-ci. Les DV des morts-vivants créés par c[e] biais sont comptabilisés dans le total des DV que le personnag[e] est en mesure de contrôler.

Maître de l'esprit

« C'est un travail splendide. Ne te relâche pas. »

Les maîtres de l'esprit cherchent à prendre le contrôle des pensé[es] et des rêves des individus. Très jeunes, ceux dont le destin est d[e] suivre cette voie apprennent de petites astuces de manipulatio[n] pour parvenir à leurs fins. Plus tard, ils s'adonnent à la magie po[ur] améliorer leurs considérables aptitudes au bluff, à l'intimidation e[t] plus généralement à l'interaction avec toute autre personne, le to[ut] dans le but d'en tirer un avantage personnel. La magie est pour e[lle] la promesse d'une domination mentale complète, et les maîtres d[e] l'esprit obtiennent dans ce domaine une maîtrise spectaculaire.

Les jeteurs de sorts qui choisissent cette classe de prestig[e] voient leur progression ralentie en matière de lancement de sor[ts], mais ils acquièrent en contrepartie la capacité toujours pl[us] grande d'altérer et éventuellement de commander l'esprit de[s] autres créatures. Tout individu prêt à sacrifier la magie sur l'aut[el] de la manipulation est un candidat potentiel.

Les maîtres de l'esprit ne s'entendent guère, car chacun d'en[tre] eux essaie de dominer l'esprit de ses collègues. Il n'est pas ra[re] qu'un maître de l'esprit manipule secrètement les pensées d'u[n] autre membre de cette classe de prestige, stratagème qu'ils con[si]dèrent comme la couverture la plus parfaite. Posséder le pouvo[ir] de contrôler l'esprit des autres ne vous donne pas l'immuni[té] contre un pareil traitement.

Dés de vie : d4.

Conditions

Pour devenir un maître de l'esprit, il faut satisfaire aux conditio[ns] suivantes.

Bluff : degré de maîtrise de 4.

Diplomatie : degré de maîtrise de 4.

Intimidation : degré de maîtrise de 4.

Psychologie : degré de maîtrise de 4.

Don : Prestige (voir page 45 du *Guide du Maître*).

Sorts : faculté de jeter des sorts de magie profane du [?] niveau ou plus.



Compétences de classe

Les compétences du maître de l'esprit (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissance (Int), Connaissance des sorts (Int), Diplomatie (Cha), Empathie avec les animaux (Cha), Intimidation (Cha), Langage secret (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag) et Scrutation (Int, compétence réservée). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de maître de l'esprit.

Armes et armures. Les maîtres de l'esprit n'obtiennent aucune maîtrise supplémentaire en ce qui concerne les armes et les armures.

Sorts par jour. Aux niveaux 1, 3, 5, 6, 7 et 9 de la classe de prestige du maître de l'esprit, le personnage acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteur de sorts (à noter qu'il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel, tels qu'une meilleure chance de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, les dons de métamagie ou de création d'objets, les points de vie autres que ceux de la classe de prestige, etc.). Son niveau de lanceur est également accru. Si un personnage disposait de plus d'une classe capable de lancer des sorts avant de devenir un maître de l'esprit, le joueur devra choisir à quelle classe assigner chaque niveau de maître de l'esprit concerné par cette amélioration afin de déterminer le nombre de sorts qu'il peut lancer par jour.

Télépathie (Sur). Au 1er niveau, le maître de l'esprit découvre l'un des éléments les plus fondamentaux de son art et acquiert le pouvoir surnaturel de communiquer mentalement avec toute créature maîtrisant une langue et qui se trouve à moins de 30 mètres.

Amélioration des compétences (Ext). Le maître de l'esprit est potentiellement très doué en matière de manipulation mentale, qu'elle soit magique ou naturelle. Au 1er niveau, puis au 5e et enfin au 7e, il obtient un bonus d'aptitude de +6 qu'il peut répartir parmi les compétences suivantes : Bluff, Diplomatie, Intimidation et Psychologie. Le personnage peut attribuer l'intégralité de ce bonus à une seule compétence ou le répartir comme il le désire.

Suggestion (Sur). Au 2e niveau, le maître de l'esprit peut influencer les actions d'une créature (de Grande taille ou inférieure) deux fois par jour. Ce pouvoir, aussi appelé « poussée » est surnaturel et mental. Il suggère une activité (qui doit être exprimée à l'aide d'une phrase ou deux, pas plus) à une cible se trouvant à moins de 30 mètres. La créature doit réussir un jet de Volonté (DD 17) pour résister à la suggestion. L'effet de cette capacité se prolonge jusqu'à ce que la cible accomplisse l'action suggérée ou que six heures se soient écoulées. Outre les points évoqués ci-dessus, ce pouvoir est identique au sort *suggestion* (décrit page 264 du *Manuel des Joueurs*).

Lecture d'esprit (Sur). Au 3e niveau, le maître de l'esprit apprend à percevoir les pensées superficielles d'une créature vivante. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel, mental, et utilisable deux fois par jour. La cible doit se trouver à moins de 30 mètres et résiste à cet effet si elle réussit un jet de Volonté (DD 17). Lire dans l'esprit d'une créature requiert de la concentration mais ne donne pas lieu à des attaques d'opportunité. Les créatures dotées d'une Intelligence animale (une valeur entre 1 et 2) ont des pensées simples et basées sur l'instinct. Le pouvoir de lecture peut traverser les obstacles, mais il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,50 cm d'un métal ordinaire, une fine couche de plomb ou bien 1 mètre de bois ou de boue. L'effet dure au plus 10 minutes mais prend également fin lorsque le maître de l'esprit perd sa concentration.

Enjôlement (Sur). Au 4e niveau, le maître de l'esprit peut exercer une forme de séduction sur une créature de Grande taille ou plus petite. Ce pouvoir surnaturel et mental peut n'est utilisable qu'une seule fois par jour, sur une cible se trouvant à moins de 30 mètres. La victime doit réussir un jet de Volonté (DD 18) pour résister à cet effet, avec un bonus de +5 pouvant s'appliquer à son jet de sauvegarde si elle est attaquée par le maître de l'esprit ou ses alliés. Enjôler une créature est une action simple qui ne donne lieu à aucune attaque d'opportunité. Si le pouvoir fonctionne, la créature considère le maître de l'esprit comme un ami fidèle et un allié, de façon analogue à un sort de *charme-personne* (voir page 186 du *Manuel des Joueurs*). Il n'est pas nécessaire de connaître la langue parlée par la créature, le pouvoir prend effet par télépathie.

Amitié éternelle (Sur). Lorsqu'il atteint le 6e niveau, le maître de l'esprit resserre l'étau de son contrôle mental sur ses victimes. Une créature enjôlée grâce à son pouvoir surnaturel (présenté cidessus) devient son ami « pour la vie », à moins que le maître de l'esprit ne lui fasse du mal ou lui ordonne d'entreprendre une action suicidaire ou profondément contraire à sa nature (ce qui brise l'amitié). Il s'agit d'un pouvoir surnaturel et mental. Un maître de l'esprit ne peut avoir plus de deux « amis » de cette sorte au même moment. L'effet peut être temporairement suspendu si la victime est protégée par un sort de *protection contre le Mal*. Il est brisé de façon permanente par un sort de *dissipation de la magie*, le jet de dissipation s'effectuant contre un lanceur de niveau 14.



TABLE 3–11 : MAÎTRE DE L'ESPRIT

Niv Classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour
1	+0	+0	+2	+2	Télépathie, amélioration des compétences	+1 niveau dans la classe existante
2	+1	+0	+3	+3	Suggestion	—
3	+1	+1	+3	+3	Lecture d'esprit	+1 niveau dans la classe existante
4	+2	+1	+4	+4	Enjôlement	—
5	+2	+1	+4	+4	Amélioration des compétences	+1 niveau dans la classe existante
6	+3	+2	+5	+5	Amitié éternelle	+1 niveau dans la classe existante
7	+3	+2	+5	+5	Amélioration des compétences	+1 niveau dans la classe existante
8	+4	+2	+6	+6	Domination	—
9	+4	+3	+6	+6	Enjôlement de masse	+1 niveau dans la classe existante
10	+5	+3	+7	+7	Esclave	—

Domination (Sur). Au 7e niveau, le maître de l'esprit peut dominer une créature vivante (de Grande taille ou plus petite) et ce, une fois par jour. La victime doit se trouver à moins de 30 mètres, et elle peut résister à cet effet en réussissant un jet de Volonté (DD 19). Ce pouvoir est surnaturel, mental, crée un effet de coercition et s'emploie au prix d'une action simple qui ne donne pas lieu à des attaques d'opportunité. Sa durée est de 3 jours. Excepté les éléments ci-dessus, ce pouvoir est identique au sort de *domination* (voir pages 207 et 208 du *Manuel des Joueurs*).

Enjôlement de masse (Sur). Lorsqu'il atteint le 9e niveau, le maître de l'esprit étend son influence sur plusieurs créatures simultanément. Une fois par jour, il peut utiliser son pouvoir d'enjôlement (voir plus haut) contre un nombre de créatures dont la somme totale des dés de vie n'excède pas 40. Ce pouvoir surnaturel et mental peut s'employer en plus de l'enjôlement d'une seule victime. S'il existe plus de cibles que ne peut en affecter le personnage, il les choisit l'une après l'autre jusqu'à ce que la limite de dés de vie soit atteinte.

Esclave (Sur). Au 10e niveau, le contrôle mental exercé par le maître de l'esprit atteint son apogée. Il peut choisir une créature qu'il a préalablement dominée (voir plus haut) et en faire son esclave permanent. Le personnage ne peut avoir qu'un seul esclave à son service à un moment donné grâce à ce pouvoir. Un sort de *protection contre le Mal* n'interrompt pas la sujétion de la victime, mais celle-ci peut être libérée par une *dissipation de la magie* réussie (contre un niveau de lanceur de 18).

Maître des chandelles

« Que votre esprit soit comme une flamme unique et parfaite. »

La flamme solitaire d'une chandelle exerce une fascination particulière sur certaines personnes. Une bougie qui se consume est comme une œuvre d'art, une larme de feu accrochée à la mèche sombre, elle-même insérée dans une colonne de cire, à la fois soutien et nourriture de la flamme. Des secrets peuvent être cachés dans la cire ; des secrets… ou des sorts.

Les maîtres des chandelles passent leur temps à confectionner des bougies, dans un but esthétique mais aussi d'acquisition du pouvoir. Les sorts conservés dans leurs œuvres se révèlent lorsque la flamme naît et fait fondre la cire. Cette dernière sculpte et transforme les sorts qu'elle contient, qui se voient renforcés par le feu brûlant.

Les membres de cette classe de prestige ont un accès plus rapide à des pouvoirs ressemblant à des dons qui leur permettent d'améliorer les effets des sorts contenus dans leurs chandelles, et ils sont souvent recherchés par les compagnies d'aventuriers qui ont compris l'intérêt des objets magiques « consommables » pour l'exploration des donjons.

Les maîtres des chandelles PNJ se rencontrent parfois dans les endroits où se tient le commerce de la magie, essayant de vendre leurs chandelles libres (que n'importe qui peut utiliser) au même prix que les potions. Néanmoins, allumer une chandelle est plus délicat que de boire une potion et l'effet magique est plus long à se mettre en place, facteurs qui empêchent les chandelles libres d'atteindre la popularité des potions magiques.

Dés de vie : d4.

Conditions

Pour devenir un maître des chandelles, il faut satisfaire aux conditions suivantes.

Artisanat (fabrication de chandelles) : degré de maîtrise de 6

Don : Vigueur surhumaine

Sorts : faculté de jeter des sorts du 3e niveau ou plus.

Spécial : le candidat doit posséder une réserve initiale de 100 allume-feu au moins.

Compétences de classe

Les compétences du maître des chandelles (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance (Int), Connaissance des sorts (Int), Fouille (Sag), Profession (Sag) et Scrutation (Int, compétence réservée). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de maître des chandelles.

Armes et armures. Les maîtres des chandelles n'obtiennent aucune maîtrise supplémentaire en ce qui concerne les armes et les armures.

Sorts par jour. À chaque fois qu'un niveau est gagné dans cette classe de prestige, le personnage acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans l'une de ses classes de jeteur de sorts (à noter qu'il ne gagne pas la plupart des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel, tels que les dons de métamagie ou de création d'objets, les points de vie autres que ceux de la classe de prestige, etc.). Son niveau de lanceur est également accru. Le joueur devra choisir à quelle classe assigner chaque niveau de maître des chandelles afin de déterminer le nombre de sorts qu'il peut lancer par jour.

Écriture sur chandelles. Le personnage peut conserver des sorts dans des chandelles, chacune d'entre elles pouvant contenir un sort. En pratique, le maître des chandelles acquiert le don Écriture de parchemins avec un support différent (voir page 82 du *Manuel des Joueurs*). Toutes les règles, les coûts en points d'expérience et les dépenses qui s'appliquent à l'Écriture de parchemins sont en vigueur en ce qui concerne l'écriture sur

chandelles. Une bougie éclaire normalement dans un rayon de 1,50 mètres et se consume en une heure, mais les chandelles ainsi enchantées brûlent comme décrit plus loin. Une telle chandelle ne peut être éteinte à moins que son utilisateur n'en décide autrement (bien qu'un sort de dissipation de la magie supprime son effet comme il le ferait pour n'importe quel autre objet magique).

Pour activer un sort ainsi entreposé, le maître des chandelles doit respecter les conditions requises pour la lecture d'un parchemin. Le sort doit faire partie de ceux qu'il est en mesure de jeter et de la liste de sorts de sa classe de personnage ; le mage doit également avoir la valeur nécessaire dans la caractéristique correspondant au sort (par exemple, Intelligence 15 pour un magicien essayant de jeter un sort du 5e niveau). Même alors, il doit effectuer un jet de niveau de lanceur (DD = niveau de lanceur de la chandelle +1) pour jeter le sort correctement. En cas d'échec, le sort est perdu et le personnage doit réussir un jet de Sagesse (DD 5) pour éviter qu'un incident se produise (voir page 181 du Guide du Maître).

— *Déchiffrer la chandelle* : pour activer la chandelle, il faut d'abord déchiffrer les inscriptions qui sont gravées dessus. Cela nécessite un jet de Connaissance des sorts (DD 15 + niveau du sort). Si le personnage a inscrit lui-même le sort sur la chandelle, le jet n'est pas nécessaire.

— *Allumer la chandelle* : cette opération s'effectue de préférence avec un allume-feu. Il s'agit d'une action simple, soumise aux mêmes conditions et perturbations que l'incantation d'un sort. Une méthode plus lente d'allumage (avec une pierre à silex ou même une loupe) constituera au mieux une action complexe et donnera évidemment lieu à une attaque d'opportunité.

Un maître des chandelles peut « allumer sur la défensive » en réussissant un jet de Concentration (DD 15). Ceci empêche les attaques d'opportunité, mais si le jet échoue, la bougie n'est pas allumée. Le personnage peut également accepter de subir l'attaque d'opportunité et, s'il est touché, tenter un jet de Concentration (DD 10 + les dégâts subis) pour allumer la chandelle.

— *Effet de la chandelle* : une chandelle allumée avec succès active automatiquement le sort qu'elle contient au début de l'action du personnage du round suivant (ce qui ne donne pas lieu à une attaque d'opportunité). Elle fonctionne exactement comme un sort préparé et lancé de façon normale. Néanmoins, puisque la chandelle a été allumée au round précédent, le maître des chandelles peut effectuer toutes les actions auxquelles il a droit au cours du round où le sort de la bougie prend effet.

La flamme de la chandelle allumée se consume parallèlement à la durée du sort. Aussi, un sort instantané provoque l'extinction immédiate de la chandelle, alors qu'une chandelle entreposant un sort à la durée plus longue ne s'éteindra que lorsque le sortilège prendra fin. Toutefois, si la flamme est éteinte avant la fin normale du sort, celui-ci voit sa durée immédiatement raccourcie.

Une chandelle préparée avec ce pouvoir peut incorporer n'importe quels types et quantité d'améliorations spéciales (décrites ci-dessous), à condition que l'ensemble des préalables ne conduise pas le sortilège inscrit à occuper un emplacement de sort excédant les facultés du personnage.

Prolongation de chandelle. Au 2e niveau, le personnage peut accroître la durée des sorts contenus dans une chandelle. En pratique, il acquiert le don de métamagie Extension de durée (voir page 83 du Manuel des Joueurs), mais uniquement en ce qui concerne l'écriture sur chandelle. Toutes les règles s'appliquant à Extension de durée s'appliquent aux chandelles, et le sortilège est considéré comme un sort du niveau supérieur.

Chandelle libre. Au 3e niveau, le maître des chandelles découvre comment inscrire un sort dans une chandelle pouvant être employée par des individus autres que lui. En pratique, le personnage acquiert le don Préparation de potions avec un support différent (voir page 84 du Manuel des Joueurs). Toutes les règles, les coûts en points d'expérience et les dépenses qui s'appliquent à la Préparation de potions sont en vigueur en ce qui concerne les chandelles libres. Toute créature qui parvient à allumer la bougie, en respectant la procédure décrite ci-dessus, devient la cible du sort contenu dans la chandelle au début de son

TABLE 3–12 : MAÎTRE DES CHANDELLES

Niv Classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Écriture de chandelles	+1 niveau dans la classe existante
2	+1	+0	+0	+3	Prolongation de chandelle	+1 niveau dans la classe existante
3	+1	+1	+1	+3	Chandelle libre	+1 niveau dans la classe existante
4	+2	+1	+1	+4	Extension de la durée d'une chandelle	+1 niveau dans la classe existante
5	+2	+1	+1	+4	Double chandelle	+1 niveau dans la classe existante
6	+3	+2	+2	+5	Extension de l'effet d'une chandelle	+1 niveau dans la classe existante
7	+3	+2	+2	+5	Flamme vive	+1 niveau dans la classe existante
8	+4	+2	+2	+6	Augmentation de l'intensité d'une chandelle	+1 niveau dans la classe existante
9	+4	+3	+3	+6	Chandelle striée	+1 niveau dans la classe existante
10	+5	+3	+3	+7	Quintessence des chandelles	+1 niveau dans la classe existante

tour suivant. Pour tout le reste, une chandelle libre se comporte comme les autres chandelles écrites.

Extension de la portée d'une chandelle. Au 4e niveau, le maître des chandelles peut doubler la portée des sorts inscrits dans une chandelle. En pratique, il acquiert le don de métamagie Extension de portée (voir page 83 du Manuel des Joueurs), mais uniquement en ce qui concerne l'écriture sur chandelle. Toutes les règles s'appliquant à Extension de portée s'appliquent aux chandelles, et le sortilège est considéré comme un sort du niveau supérieur.

Double chandelle. Au 5e niveau, le maître des chandelles affine son art au point de pouvoir entreposer deux sortilèges dans la même bougie. Il doit écrire les deux sorts séparément, payer les coûts en PX et en po pour les deux, et préciser dans quel ordre ils prennent effet. Le premier sort est déclenché normalement lors de l'allumage (réussi) de la chandelle ; quand la durée du premier sort est écoulée, le second pouvoir inscrit sur la bougie prend automatiquement effet. Si le premier sort est annulé par une *dissipation de la magie* ou si le maître des chandelles interrompt volontairement son effet, le second effet ne se déclenche pas et il n'est pas perdu. Le personnage peut rallumer la chandelle pour activer le second sortilège. Si ce dernier requiert une cible, le personnage peut la désigner normalement lors de son activation, à condition de se trouver à moins de 9 mètres de la chandelle allumée. Par défaut, la bougie est le centre de l'effet. Les deux sortilèges peuvent être différenciés par le biais des couleurs : par exemple, la moitié supérieure de la bougie pourrait être jaune alors que le bas serait bleu.

Extension de l'effet d'une chandelle. Au 6e niveau, le personnage peut augmenter tous les effets variables numériques d'un sort inscrit dans une chandelle. En pratique, il acquiert le don de métamagie Extension d'effet (voir page 82 du *Manuel des Joueurs*), mais uniquement en ce qui concerne l'écriture sur chandelle. Toutes les règles s'appliquant à Extension d'effet s'appliquent aux chandelles, et le sortilège est considéré comme un sort ayant deux niveaux de plus.

Flamme vive. au 7e niveau, le personnage apprend comment activer ses chandelles plus rapidement. Il ne les allume pas plus vite, mais le sort contenu se déclenche aussitôt que la chandelle est allumée (et non au tour suivant du personnage).

Augmentation de l'intensité des chandelles. Lorsqu'il atteint le 8e niveau, le personnage sait comment augmenter le niveau effectif d'un sort contenu dans une chandelle.

En pratique, il acquiert le don de métamagie Augmentation d'intensité (voir page 82 du *Manuel des Joueurs*), mais uniquement en ce qui concerne l'écriture sur chandelle. Toutes les règles s'appliquant à Augmentation d'intensité s'appliquent aux chandelles, et le sortilège est considéré comme un sort du niveau modifié.

Chandelle striée. Au 9e niveau, le maître des chandelles améliore son pouvoir de double chandelle. Il doit toujours inscrire les deux sorts séparément et payer les coûts en PX et po. Mais l'allumage de la chandelle provoque le déclenchement simultané des deux sortilèges et le personnage en choisit librement les cibles. Les deux sorts peuvent être différenciés par la couleur : la partie gauche de la chandelle pourrait être verte alors qu'à gauche, elle serait rouge.

Quintessence des chandelles. Au 10e niveau, le maître des chandelles est à l'apogée de son art, il sait donner à tous les effets variables d'un sort contenu dans une chandelle leur valeur maximale. En pratique, il acquiert le don de métamagie Quintessence des sorts (voir page 85 du *Manuel des Joueurs*), mais uniquement en ce qui concerne l'écriture sur chandelle. Toutes les règles s'appliquant à Quintessence des sorts s'appliquent aux chandelles ainsi traitées, et le sortilège est considéré comme un sort ayant trois niveaux de plus.

Maître du destin

« Essayez encore. J'ai comme l'impression que votre chance va tourner… bientôt ! »

Certaines personnes naissent chanceuses et d'autres moins. Et quelques-unes créent leur propre chance.

Un maître du destin (que l'on appelle aussi un « mage aux multiples destins ») a soulevé le voile qui cache les mystères de la fortune, des circonstances et du chaos pour entrevoir une vérité plus primordiale : la probabilité. Lorsqu'un événement se produit, une quantité innombrable d'événements alternatifs reste dans le domaine des possibles, et l'univers cherche aveuglément à maintenir l'équilibre. Grâce à cette nouvelle compréhension, le maître du destin tire bénéfice de cette nécessité impérieuse d'équilibre, mais cela comporte un risque. Il peut accroître la probabilité qu'un événement ait lieu en sa faveur, au prix d'une plus grande probabilité d'événements désagréables par la suite.

Tout jeteur de sorts profane ayant un jour maudit sa mauvaise fortune est un candidat pour cette classe de prestige. Qui n'a jamais lancé un sort en espérant avec ferveur (mais sans pouvoir rien y faire) une issue bien précise ? Qui n'a jamais constaté avec dépit la chance incroyable d'un adversaire qui résiste à tous les sorts qu'on lui jette, l'un après l'autre ? Le maître du destin tente d'appliquer un certain contrôle sur les impondérables de la chance : bonne fortune pour lui, malchance pour ses ennemis.

Les PNJ appartenant à cette classe de prestige occupent souvent des positions d'autorité et de pouvoir, ce qui paraît logique pour des individus en mesure d'affecter directement leur propre destin. D'autres continuent de parcourir le monde, aiguisant leurs capacités, obstinés dans leur recherche d'un dernier coup de chance.

Dés de vie : d4.

Conditions

Pour devenir un maître du destin, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Connaissance (mystères) : degré de maîtrise de 8.

Connaissance (n'importe laquelle) : degré de maîtrise de 8.

Sorts : faculté de lancer des sorts profanes du 3e niveau (ou plus).

Spécial : le candidat doit avoir évité la mort (ou une calamité grave) grâce aux caprices du destin. Par exemple, si un personnage rate le départ du navire qui doit l'emmener vers l'île voisine de Sardonne à cause d'une étrange prémonition qui l'a retardé trop longtemps avant le départ, et qu'il apprend plus tard que le bateau a coulé avec tous ses passagers dans une tempête soudaine, on peut considérer que le destin l'a épargné.

Compétences de classe

Les compétences du maître du destin (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance (Int), Connaissance des sorts (Int), Estimation (Int), Fouille (Sag), Profession (Sag), Renseignements (Cha), Sens de l'orientation (Sag) et Scrutation (Int, compétence réservée). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de maître du destin.

Armes et armures. Les maîtres du destin n'obtiennent aucune maîtrise supplémentaire en ce qui concerne les armes et les armures.

Sorts par jour. À chaque fois qu'un niveau pair est gagné dans cette classe de prestige, ainsi qu'au 7e niveau, le personnage acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteur de sorts (à noter qu'il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel, tels qu'une meilleure chance de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, les dons de métamagie ou de création d'objets, les points de vie autres que ceux de la classe de prestige, etc.). Son niveau de lanceur est également accru. Si un personnage disposait de plus d'une classe capable de lancer des sorts avant de devenir un maître du destin, le joueur devra choisir à quelle classe assigner chaque niveau pair de maître du destin afin de déterminer le nombre de sorts qu'il peut lancer par jour.

Distorsion du hasard (Ext). Le mage aux multiples destins comprend que la « chance » est moins aléatoire qu'il n'y paraît, et il peut ajuster la probabilité de certains événements. Il s'agit d'un pouvoir extraordinaire.

Quand un maître du destin jette un sort autorisant un jet de sauvegarde, il peut choisir de soustraire 2 du DD du sort (ce qui facilite la réussite de la cible), ni plus, ni moins. Ces deux points sont accumulés dans une sorte de karma magique appelé « distorsion ». Chaque fois qu'il altère un sort de cette façon, deux nouveaux points de distorsion sont ajoutés à sa réserve. Le personnage peut disposer dans sa réserve d'une valeur de distorsion ne dépassant pas son niveau de lanceur (la somme de tous ses niveaux dans les classes capables de jeter des sorts, y compris cette classe de prestige). Par exemple, un magicien du 5e niveau / maître du destin 1er niveau peut conserver au plus 6 points de distorsion à un moment donné.

Le maître du destin peut employer cette distorsion accumulée pour augmenter le DD des jets de sauvegarde des sorts qu'il lance, jusqu'à 3 points de distorsion par sort. Ainsi, le personnage de notre exemple peut augmenter de +3 (ou moins) le DD du jet de Volonté de son sort *charme-personne*. S'il dépense trois points, sa réserve de distorsion retombe à 3.

Parfois, les points soustraits du DD des jets de sauvegarde viennent en excès de la capacité maximale de distorsion du personnage. Dans ce cas, les points supplémentaires sont perdus. Toujours dans notre exemple, le mage cherche à remplir de nouveau sa réserve et réduit le DD de deux sorts. Il devrait gagner 4 points de distorsion, mais puisqu'il ne peut pas accumuler 7 points (son maximum est de 6), le point en surplus est ignoré.

Note : on ne triche pas avec la chance. Un maître du destin ne collecte aucune distorsion en jetant ses sorts sur des cibles qui ratent volontairement leurs jets de sauvegarde. Il n'en gagne pas non plus en réduisant le DD de sorts inoffensifs lancés sur un ami ou un objet inanimé sans importance. Ce pouvoir n'est utilisable que lorsque le résultat du sort possède un impact direct sur la destinée du personnage lui-même.

Seconde chance (Ext). Au 2e niveau, le personnage bénéficie d'une chance extraordinaire. Une fois par jour, il peut rejouer un jet de dé qu'il vient d'effectuer. On applique systématiquement le résultat du second lancer, même s'il est moins favorable que le premier. Si le maître du destin possède des niveaux de prêtre et d'un accès au domaine de la Chance, ce pouvoir extraordinaire s'ajoute au pouvoir accordé par ce domaine.

Caprice du destin (Ext). Lorsqu'il atteint le 3e niveau, le maître du destin acquiert le pouvoir extraordinaire d'affecter la chance des autres. Une fois par jour, il peut rejouer un jet de dé

TABLE 3–13 : MAÎTRE DU DESTIN

Niv Classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Distorsion du hasard	—
2	+1	+0	+0	+3	Seconde chance	+1 niveau dans la classe existante
3	+1	+1	+1	+3	Caprice du destin	—
4	+2	+1	+1	+4	Bonne fortune	+1 niveau dans la classe existante
5	+2	+1	+1	+4	Distorsion du destin	—
6	+3	+2	+2	+5	Troisième chance	+1 niveau dans la classe existante
7	+3	+2	+2	+5	Roue de la fortune	+1 niveau dans la classe existante
8	+4	+2	+2	+6	Bonne fortune	+1 niveau dans la classe existante
9	+4	+3	+3	+6	*Sceau du destin*	—
10	+5	+3	+3	+7	Favori de la destinée	+1 niveau dans la classe existante

qu'une autre créature (alliée ou ennemie) vient d'effectuer. On applique systématiquement le résultat du second lancer, même s'il est moins favorable que le premier.

Le caprice du destin prend effet hors de tout ordre d'initiative, mais le personnage ne peut pas pour autant l'employer s'il est pris au dépourvu. Il doit en outre être en mesure de voir la créature sur laquelle il souhaite utiliser ce pouvoir.

Note : le maître du destin doit décider de rejouer le jet de dé avant que les résultats induits soient appliqués. S'il attend, il devra attendre une autre opportunité. Il n'est pas toujours au courant des résultats des jets de dés des différentes créatures présentes, en particulier des jets effectués par ses ennemis, mais il est habituellement facile de déterminer si oui ou non, une créature a réussi un jet de sauvegarde ou un jet d'attaque. Le joueur devrait signaler au MD, avant le jet de dés de son adversaire, qu'il a l'intention d'utiliser ce pouvoir si le résultat lui paraît indésirable.

Bonne fortune. Au 4e niveau puis au 8e, la manipulation du destin et des circonstances produit un résultat utile (quoique plutôt banal) : le mage aux multiples destins acquiert un don de métamagie supplémentaire.

Distorsion du destin (Ext). À partir du 5e niveau, le personnage appréhende plus clairement la complexe matrice de la réalité et il peut employer la distorsion accumulée (par la distorsion du hasard) pour ajuster certains événements « aléatoires ». La méthode est identique à l'augmentation du DD d'un sort, mais le maître du destin peut désormais ajouter des points de distorsion à ses jets de compétence, d'attaque ou de sauvegarde. Néanmoins, il ne peut pas soustraire des points de ces jets de dés pour accumuler de la distorsion.

Le personnage peut appliquer un nombre de points de distorsion égal à son niveau de lanceur (qui reste par ailleurs sa limite de distorsion accumulée) à ses jets de compétences, d'attaque ou de sauvegarde. Un magicien de niveau 5/ maître du destin de niveau 5, par exemple, peut appliquer un maximum de 10 points de distorsion sur un jet donné, à condition que sa réserve soit suffisante.

Troisième chance (Ext). Au 6e niveau, le contrôle de la chance par le personnage s'accroît encore. Il peut désormais rejouer un jet de dés (voir Seconde chance) deux fois par jour, et ce pouvoir se cumule toujours à celui du domaine de la Chance.

Roue de la fortune (Ext). Lorsqu'il atteint le 7e niveau, le mage aux multiples destins peut apaiser la chance en « tournant la roue de la fortune ». Il s'agit d'un pouvoir extraordinaire. Le personnage choisit (ou non) d'employer ce pouvoir à chaque fois qu'il lance un sort autorisant un jet de sauvegarde. Le DD du jet de sauvegarde d'un sort ainsi altéré devient 1d20 + niveau du sort + le modificateur de Charisme ou d'Intelligence du maître du destin (le meilleur de deux). Le d20 est jeté lorsque le sort est lancé. Le personnage peut améliorer le sort en ajoutant 3 points de distorsion (au plus) à son DD et peut également accumuler de la distorsion en réduisant le DD du sort de 2 (mais pas les deux à la fois). Le sort ne peut pas être modifié plus encore par des pouvoirs tels que la distorsion du destin.

Sceau du destin (Mag). Au 9e niveau, le maître du destin peut interférer avec des aspects de la réalité tels que la vie et la mort. Une fois par jour, il peut employer ce pouvoir magique pour mettre un point final au destin d'une autre créature. Au prix d'une action simple, le personnage désigne une créature de Grande taille ou plus petite, située à moins de 30 mètres et qu'il est en mesure d'apercevoir, et prononce les mots « Votre destin est scellé ». La cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) ou mourir immédiatement. Même si le jet de sauvegarde est réussi (ou si la créature est au moins de Très Grande taille), elle subit 3d6+13 points de dégâts. Le maître du destin peut employer la distorsion qu'il a accumulée pour, s'il le désire, augmenter le DD du jet de Vigueur, les dégâts infligés, ou les deux.

Favori de la destinée. Lorsqu'il atteint le 10e niveau, le personnage est favorisé par la chance, et il s'élève au-dessus des simples animaux pris dans la toile d'une réalité qu'ils ne peuvent percevoir ou comprendre. Le personnage devient une créature de type Extérieur, ce qui implique (entre autres choses) qu'il n'est plus affecté par les sorts affectant spécifiquement les humanoïdes comme *charme-personne*, mais aussi qu'un cercle magique contre son alignement pourra le repousser. Le favori peut accumuler une valeur de distorsion égale à deux fois son niveau de lanceur.

Mystificateur

« Je l'ai ! »

Les mystificateurs combinent leur connaissance des sorts avec un goût prononcé pour les intrigues, les larcins ou plus généralement les mauvais tours. Ils font partie des aventuriers les plus adaptables.

La faculté de jeter des sorts profanes et la possibilité d'effectuer des attaques sournoises sont toutes deux nécessaires pour appartenir à cette classe de prestige, qui constitue donc un choix tout naturel pour des personnages multiclassés, qu'ils soient magiciens/roublards ou ensorceleurs/roublards. Les assassins suivent parfois cette voie, mais seulement après avoir acquis quelques niveaux de magicien ou d'ensorceleur.

Les mystificateurs préfèrent assurer leurs arrières lorsqu'ils entreprennent des aventures, et privilégient les sorts améliorant la mobilité et la discrétion. Un PNJ mystificateur fait partie de ces personnes que l'on bouscule dans une taverne surpeuplée (attention aux poches).

Dés de vie : d4.

Conditions

Pour devenir un mystificateur, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : n'importe lequel, sauf loyal.

Décryptage : degré de maîtrise de 7.

Désamorçage/sabotage : degré de maîtrise de 7.

Évasion : degré de maîtrise de 7.

Connaissance (mystères) : degré de maîtrise de 4.

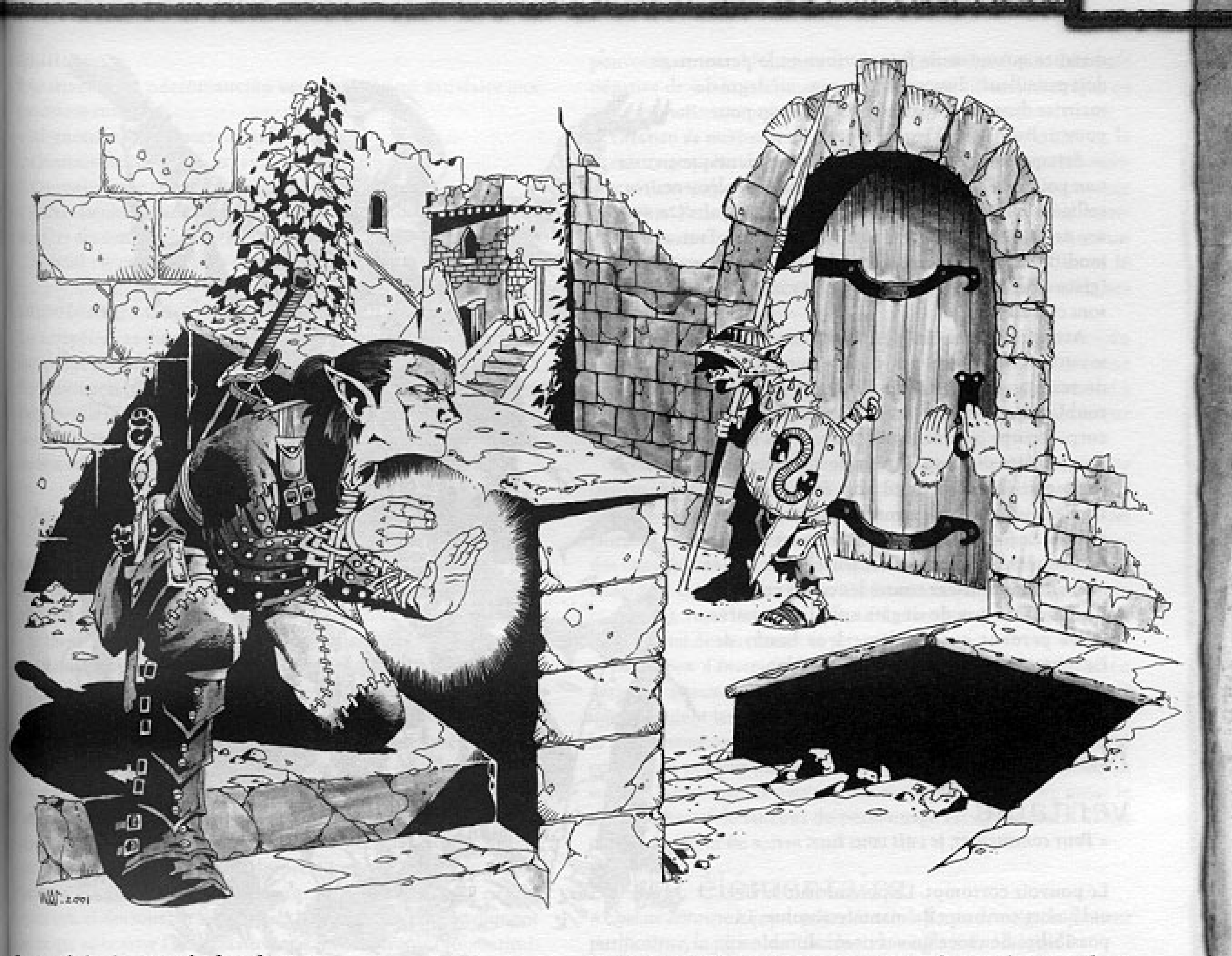
Sorts : faculté de lancer *manipulation à distance* et au moins un sort profane de 3e niveau (ou plus).

Spécial : doit pouvoir porter une attaque sournoise infligeant au moins +2d6 points de dégâts.

Compétences de classe

Les compétences du mystificateur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Alchimie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissance (Int), Connaissance des sorts (Int), Crochetage (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Décryptage (Int, compétence réservée), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Escalade (For), Équilibre (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Fouille (Sag), Langue, Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Saut (For), Sens de l'orientation (Sag), Scrutation (Int, compétence réservée), Vol à la tire (Dex). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétences à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.



Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de mystificateur.

Armes et armures. Les mystificateurs n'obtiennent aucune maîtrise supplémentaire en ce qui concerne les armes et les armures.

Sorts par jour. À chaque fois qu'un niveau est gagné dans cette classe de prestige, le personnage acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteur de sorts (à noter qu'il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel, tels qu'une meilleure chance de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, les dons de métamagie ou de création d'objets, les points de vie autres que ceux de la classe de prestige, etc.). Son niveau de lanceur est également accru. Si un personnage disposait de plus d'une classe capable de lancer des sorts avant de devenir un mystificateur, le joueur devra choisir à quelle classe assigner chaque niveau de mystificateur afin de déterminer le nombre de sorts qu'il peut lancer par jour.

Prestidigitation à distance (Sur). En s'appuyant sur ses talents uniques en la matière, le mystificateur peut employer les compétences de classe suivantes à distance, et ce jusqu'à 9 mètres au maximum : Désamorçage/sabotage, Crochetage ou Vol à la tire. Exécuter ces actions de loin accroît le DD normal du jet de compétence de 5, et il est impossible de « faire 10 » sur un tel jet. L'objet ainsi manipulé ne peut dépasser 5 kg.

Le mystificateur peut faire usage de ce pouvoir un nombre de fois limité par jour en fonction de son niveau, comme indiqué dans la table 3–14. Chaque compétence ne peut être employée à

TABLE 3–14 : MYSTIFICATEUR

Niv Classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour
1	+0	+2	+0	+2	Prestidigitation à distance 1/jour	+1 niveau dans la classe existante
2	+1	+3	+0	+3	Attaque sournoise +3d6	+1 niveau dans la classe existante
3	+1	+3	+1	+3	Attaque imprévisible 1/jour	+1 niveau dans la classe existante
4	+2	+4	+1	+4	Attaque sournoise +4d6	+1 niveau dans la classe existante
5	+2	+4	+1	+4	Prestidigitation à distance 2/jour	+1 niveau dans la classe existante
6	+3	+5	+2	+5	Attaque sournoise +5d6	+1 niveau dans la classe existante
7	+3	+5	+2	+5	Attaque imprévisible 2/jour	+1 niveau dans la classe existante
8	+4	+6	+2	+6	Attaque sournoise +6d6	+1 niveau dans la classe existante
9	+4	+6	+3	+6	Prestidigitation à distance 3/jour	+1 niveau dans la classe existante
10	+5	+7	+3	+7	Attaque sournoise +7d6	+1 niveau dans la classe existante

distance qu'une seule fois par jour, et le personnage doit par ailleurs disposer d'au moins un degré de maîtrise dans la compétence en question pour pouvoir l'utiliser de cette manière.

Attaque sournoise. Cette attaque est identique en tout point à celle du roublard. Les dégâts supplémentaires infligés augmentent de 1d6 à tous les niveaux pairs (2e, 4e, 6e, 8e et 10e). Si le mystificateur dispose d'un autre modificateur de dégâts pour les attaques sournoises (grâce à des niveaux de roublard, par exemple), les bonus sont cumulatifs.

Attaque imprévisible (Sur). Une fois par jour, le mystificateur peut faire appel à la combinaison unique de ses pouvoirs magiques et de ses compétences de roublard pour transformer l'une de ses attaques au corps à corps ou à distance (auquel cas la victime ne doit pas être distante de plus de 9 mètres) en attaque sournoise. La cible perd son éventuel bonus de Dextérité à la classe d'armure, mais seulement vis-à-vis de ce jet d'attaque. Ce pouvoir est utilisable contre n'importe quelle créature, mais celles qui sont immunisées contre les coups critiques ne subissent pas de dégâts supplémentaires (elles perdent quand même leur bonus de Dextérité contre l'attaque imprévisible).

Au 7e niveau, le mystificateur peut employer ce pouvoir deux fois par jour.

Nécromancien véritable

« Pour commencer, je vais vous tuer. »

Le pouvoir corrompt. Le pouvoir sur la vie et la mort corrompt de manière absolue. La possibilité de créer un serviteur durable et impossible à tuer à partir de l'enveloppe d'un être auparavant vivant est une tentation à la fois sombre, attirante… et profondément maléfique. Ceux qui cherchent à obtenir une autorité absolue sur les morts empruntent tout à fait volontairement la voie de la nécromancie.

Un personnage souhaitant devenir un nécromancien véritable doit acquérir des niveaux dans les classes de jeteurs de sorts profanes comme divins. Alors, et alors seulement, commence sa sinistre formation, dont le but est de combiner les plus ignobles aspects de ces deux formes de magie, afin d'atteindre une compréhension d'ensemble de l'art macabre de la nécromancie.

Les PNJ nécromanciens véritables sont habituellement solitaires, ils occupent les cimetières abandonnés, se cachent dans les profondeurs d'antiques catacombes ou bien hantent les mausolées souillés par le mal. Parfois, les nécromanciens se regroupent au sein de petites associations maléfiques, mais tôt ou tard, ces coteries sont découvertes et écrasées. Du moins, c'est ce que pensent les personnes qui souhaitent la victoire du bien sur le mal. Ceux-là n'ont jamais contemplé la Morne Académie.

Dés de vie : d4.

TABLE 3–15 : NÉCROMANCIEN VÉRITABLE

Niv Classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Intimidation des morts-vivants, nécromancien	+1 niveau dans la classe existante
2	+1	+0	+0	+3	Zone de profanation	+1 niveau dans la classe existante
3	+1	+1	+1	+3		+1 niveau dans la classe existante
4	+2	+1	+1	+4	*Création de mort-vivant*	+1 niveau dans la classe existante
5	+2	+1	+1	+4	Profanation supérieure	+1 niveau dans la classe existante
6	+3	+2	+2	+5		+1 niveau dans la classe existante
7	+3	+2	+2	+5	*Création de mort-vivant dominant*	+1 niveau dans la classe existante
8	+4	+2	+2	+6		+1 niveau dans la classe existante
9	+4	+3	+3	+6		+1 niveau dans la classe existante
10	+5	+3	+3	+7	*Absorption d'énergie*	+1 niveau dans la classe existante

Conditions

Pour devenir un nécromancien véritable, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : n'importe lequel, sauf bon.

Connaissance (religion) : degré de maîtrise de 8.

Connaissance (mystères) : degré de maîtrise de 8.

Sorts : faculté de lancer à la fois des sorts divins (dont *animation des morts*) et des sorts profanes (dont *main spectrale* et *baiser du vampire*).

Spécial : le candidat doit avoir accès au domaine de la Mort.

Compétences de classe

Les compétences du nécromancien véritable (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance (Int), Connaissance des sorts (Int), Fouille (Sag), Profession (Sag), et Scrutation (Int, compétence réservée). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de nécromancien véritable.

Armes et armures. Les nécromanciens véritables n'obtiennent aucune maîtrise supplémentaire en ce qui concerne les armes et les armures.

Sorts par jour. À chaque fois qu'un niveau est gagné dans cette classe de prestige, le personnage acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans l'une de ses classes de jeteur de sorts (à noter qu'il ne gagne pas la plupart des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel, tels que les dons de métamagie ou de création d'objets, les points de vie autres que ceux de la classe de prestige, etc.). Son niveau de lanceur est également accru pour certains sorts (voir nécromancien, ci dessous) et son niveau effectif augmente également en ce qui concerne l'intimidation des morts-vivants (voir intimidation, ci-dessous). Le joueur devra choisir à quelle classe assigner chaque niveau de nécromancien véritable afin de déterminer le nombre de sorts qu'il peut lancer par jour.

Intimidation des morts-vivants (Sur). Le nécromancien véritable dispose d'une grande autorité sur les morts-vivants. À chaque fois qu'il gagne un niveau dans cette classe de prestige, son niveau effectif vis-à-vis du pouvoir d'intimidation de ces créatures augmente aussi. Ainsi, un prêtre de niveau 5/ magicien de niveau 5 acquiert 2 niveaux de nécromancien véritable, il intimide les morts-vivants comme un prêtre de niveau 7.

Nécromancien. Le personnage dispose d'un contrôle inégalé sur la mort. Lorsqu'il lance des sorts de nécromancie (c'est-à-dire appartenant à l'école profane du même nom ou au domaine divin de la Mort), tous ses niveaux de jeteur de sorts se cumulent pour déterminer leur effet. Il n'acquiert pas de nouveaux sorts plus rapidement que la normale, mais les sorts concernés sont considérés comme étant jetés par un personnage du niveau supérieur ainsi déterminé.

Par exemple, un prêtre de niveau 5/ magicien de niveau 5/ nécromancien véritable de niveau 2 a attribué ses deux niveaux de nécromancien à la classe de magicien. Si ce personnage lance un sort profane n'appartenant pas à l'école de Nécromancie, son niveau de lanceur est de 7, et il est de 5 pour ses sorts divins hors du domaine de la Mort. Par contre, s'il lance un sort appartenant à l'une de ces deux catégories, son niveau de lanceur atteint 12 (son niveau de personnage, dans ce cas).

Zone de profanation (Sur). Au 2e niveau, le nécromancien commence à faire usage de son autorité sur les morts-vivants. Ce pouvoir surnaturel l'entoure en permanence d'une aura d'énergie négative de 6 mètres de rayon. L'effet est par ailleurs identique au sort *profanation* (voir page 248 du *Manuel des Joueurs*).

***Création de mort-vivant* (Mag).** Lorsqu'il atteint le 4e niveau, le personnage peut, une fois par jour, utiliser le sort *création de mort-vivant* (voir page 198 du *Manuel des Joueurs*) comme un pouvoir magique. Il doit néanmoins disposer des composantes matérielles requises pour ce sort. Ce pouvoir est considéré comme un sort de nécromancie (voir nécromancien, ci-dessus), aussi le niveau effectif de lanceur du personnage est égal au total de ses classes de jeteur de sorts.

Profanation supérieure (Sur). Au 5e niveau, l'autorité du nécromancien véritable sur les morts-vivants augmente. La zone surnaturelle de profanation qui l'entoure (voir plus haut) s'étend à 3 mètres de rayon par niveau de lanceur (toutes classes de jeteur de sorts cumulées).

***Création de mort-vivant dominant* (Mag).** Lorsqu'il atteint le 7e niveau, le personnage peut, une fois par jour, utiliser le sort *création de mort-vivant dominant* (voir page 199 du *Manuel des Joueurs*) comme un pouvoir magique. Il doit néanmoins disposer des composantes matérielles requises pour ce sort. Ce pouvoir est considéré comme un sort de nécromancie (voir Nécromancien, ci-dessus), aussi le niveau effectif de lanceur du personnage est égal au total de ses classes de jeteur de sorts.

***Absorption d'énergie* (Mag).** Au 10e niveau, le nécromancien véritable acquiert l'un des pouvoirs les plus redoutés parmi ceux que possèdent les morts-vivants. Une fois par jour, il peut utiliser le sort *absorption d'énergie* (voir page 172 du *Manuel des Joueurs*) comme un pouvoir magique. Ce pouvoir est considéré comme un sort de nécromancie (voir Nécromancien, ci-dessus), aussi le niveau effectif de lanceur du personnage est égal au total de ses classes de jeteur de sorts.

Savant élémentaire

« Que ne donnerais-je pas pour devenir le flocon de neige, la flamme purificatrice, la pierre inaltérable ou le souffle infini du vent ? »

Les savants élémentaires étudient les constituants primordiaux de l'univers : l'air, l'eau, le feu et la terre, et apprennent à en exploiter les pouvoirs. Ils parviennent parfois à la fin de leur parcours à transcender leur nature mortelle pour devenir des entités élémentaires.

Dans leur grande majorité, ils commencent leur carrière en tant que magiciens, bien que certains aient débuté comme prêtres ou druides. Les ensorceleurs choisissent parfois cette classe de prestige mais, les dons de métamagie leur étant moins profitables, ils éprouvent des difficultés à exploiter au mieux les avantages qu'elle offre.

Les savants élémentaires PNJ préfèrent le plus souvent effectuer leurs études en solitaire ou bien en compagnie de collègues de la même classe. Parfois, des groupes se constituent dans des lieux ou la majesté et le pouvoir d'un élément sont le plus en évidence, comme les flancs d'un volcan, une île ou une haute montagne balayée par le vent.

Dés de vie : d4.

Conditions

Pour devenir un savant élémentaire, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Connaissance (les plans) : degré de maîtrise de 8.

Connaissance (mystères) : degré de maîtrise de 8.

Don : Substitution d'énergie (acide, électricité, feu, ou froid).

Sorts : faculté de lancer au moins trois sorts appartenant à l'un des registres parmi l'acide, l'électricité, le feu ou le froid ainsi qu'au

TABLE 3–16 : SAVANT ÉLÉMENTAIRE

Niv Classe	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Transition élémentaire, résistance (5)	+1 niveau dans la classe existante
2	+1	+0	+0	+3	Focalisation élémentaire +1	+1 niveau dans la classe existante
3	+1	+1	+1	+3	Efficacité élémentaire accrue +1	+1 niveau dans la classe existante
4	+2	+1	+1	+4	Transition élémentaire, résistance (10)	+1 niveau dans la classe existante
5	+2	+1	+1	+4	Focalisation élémentaire +2	+1 niveau dans la classe existante
6	+3	+2	+2	+5	Efficacité élémentaire accrue +2	+1 niveau dans la classe existante
7	+3	+2	+2	+5	Transition élémentaire, résistance (15)	+1 niveau dans la classe existante
8	+4	+2	+2	+6	Focalisation élémentaire +3	+1 niveau dans la classe existante
9	+4	+3	+3	+6	Efficacité élémentaire accrue +3	+1 niveau dans la classe existante
10	+5	+3	+3	+7	Perfection élémentaire, immunité	—

moins un sort de convocation. L'un de ces sorts (au moins) doit être du 3e niveau ou plus. Autre possibilité, le candidat doit pouvoir lancer un sort du 3e niveau ou mieux et disposer en outre d'un accès à l'un des domaines divins suivants : Air, Eau, Feu ou Terre.

Spécial : le candidat doit avoir, au préalable, établi un contact pacifique avec un élémentaire ou avec un Extérieur appartenant à un sous-type élémentaire (Air, Eau, Feu ou Terre).

Compétences de classe

Les compétences du savant élémentaire (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance (Int), Connaissance des sorts (Int), Dressage (Cha), Langue, Profession (Sag) et Scrutation (Int, compétence réservée). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.



Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de savant élémentaire.

Armes et armures. Les savants élémentaires n'obtiennent aucune maîtrise supplémentaire en ce qui concerne les armes et les armures.

Sorts par jour. À chaque fois qu'un niveau est gagné dans cette classe de prestige (sauf le 10e), le personnage acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteur de sorts (à noter qu'il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel, tels qu'une meilleure chance de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants, les dons de métamagie ou de création d'objets, les points de vie autres que ceux de la classe de prestige, etc.). Son niveau de lanceur est également accru. Si un personnage disposait de plus d'une classe capable de lancer des sorts avant de devenir un savant élémentaire, le joueur devra choisir à quelle classe assigner chaque niveau de savant élémentaire afin de déterminer le nombre de sorts qu'il peut lancer par jour.

Transition élémentaire. Dès le 1er niveau, le personnage commence à transcender sa forme de mortel et il débute son chemin vers la transformation en créature élémentaire. Lorsque le personnage est accepté dans cette classe de prestige, il choisit un élément, qui doit être lié au type d'énergie qu'il a sélectionné pour le don Substitution d'énergie. Ce choix implique une opposition vis-à-vis d'une autre forme d'énergie et d'un autre élément, comme indiqué ci-dessous. Le savant ne peut pas employer la Substitution d'énergie pour inclure une énergie qui lui est opposée. Par exemple, un savant élémentaire de l'air peut substituer l'électricité à une autre forme d'énergie dans un sort, mais il ne peut pas substituer de l'acide à quoi que ce soit.

Élément	Énergie liée	Élément et énergie opposés
Air	Électricité	Terre, acide
Eau	Froid	Feu
Feu	Feu	Eau, froid
Terre	Acide	Air, électricité

Au 1er niveau, le savant élémentaire gagne l'immunité contre les effets provoquant un sommeil magique.

Au 4e niveau, il acquiert une immunité contre la paralysie et la vision dans le noir jusqu'à 18 mètres.

Au 7e niveau, le personnage ne peut plus être étourdi.

Résistance (Ext). Au fur et à mesure que le personnage acquiert de nouveaux niveaux dans cette classe de prestige, il devient de plus en plus résistant au type d'énergie allié à son élément de choix. Au 1er niveau, il gagne vis-à-vis de cette forme d'énergie destructive une résistance (5). Cette résistance monte à 10 au 4e niveau, puis 15 au 7e niveau avant de devenir une immunité lorsque le savant élémentaire atteint le 10e niveau et devient une créature élémentaire.

Focalisation élémentaire (Ext). À partir du 2e niveau, le personnage améliore sa maîtrise de l'énergie liée à son élément. Le DD de ses sorts faisant appel à ce type d'énergie est majoré de +1. Cette augmentation passe à +2 au 5e niveau avant d'atteindre +3 au niveau 8. Elle est cumulative avec les bonus obtenus grâce aux dons École renforcée et École supérieure.

Efficacité élémentaire accrue (Ext). À partir du 3e niveau, le savant élémentaire affine ses pouvoirs vis-à-vis de l'énergie liée à son élément de choix. Quand il lance un sort utilisant cette énergie, il bénéficie d'un bonus d'aptitude de +1 à son jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de jeteur de sorts) lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie de la cible. Au 6e niveau, ce bonus monte à +2, et au 9e niveau il passe à +3. Il est cumulatif avec les bonus accordés par les dons Efficacité des sorts accrus et Efficacité des sorts supérieure.

Perfection élémentaire. Au 10e niveau, le savant élémentaire transcende complètement sa forme mortelle et devient une créature élémentaire, grâce à sa longue coopération avec ces entités et l'étude intensive de leurs secrets. Il est dorénavant considéré comme étant de type « élémentaire », ce qui implique (entre autre) qu'il n'est plus affecté par les sorts qui ciblent spécifiquement les humanoïdes, comme *charme-personne*. Le personnage acquiert les immunités des élémentaires contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les coups critiques. Il ne peut plus être pris en tenaille.

Le savant élémentaire gagne la vitesse (et les modes de déplacement), les attaques spéciales et les particularités d'un élémentaire de taille moyenne du type approprié ; conformez-vous à la description du *Manuel des Monstres*, à une exception près : le DD des jets de sauvegarde contre la forme d'attaque élémentaire, s'il y a lieu (tourbillon, maelström ou départ de feu) est de 20 + le modificateur de Constitution du personnage.

Lorsqu'il parvient à cet état, l'apparence extérieure du savant se modifie légèrement, les changements se produisant habituellement au niveau des yeux ou de la peau. Par exemple, les yeux d'un savant élémentaire de la Terre pourraient adopter l'apparence de pierres précieuses, sa peau devenant par ailleurs dure et rocailleuse. Quiconque partage la prédilection du personnage pour le plan d'existence qu'il a choisi reconnaît immédiatement sa nature transcendée. Le savant élémentaire gagne un bonus de circonstances de +2 pour tous ses jets de Charisme ou de compétence basée sur le Charisme lorsqu'il interagit avec des créatures partageant son type élémentaire ou les savants élémentaires qui ont choisi le même élément.

La perfection élémentaire s'accompagne néanmoins de quelques désagréments. Le savant élémentaire peut être tenu à l'écart par un *cercle magique* contre son alignement. Il subit également le double des dégâts occasionnés par l'énergie destructive opposée à son élément, à moins que l'attaque n'autorise un jet de sauvegarde afin de réduire les dégâts de moitié, auquel cas le personnage se voit effectivement infliger la moitié des dégâts reçus (et non pas le double divisé par deux).

Immunité (Ext). Au 10e niveau, le savant élémentaire est complètement à son aise vis-à-vis de l'énergie correspondante à son élément. Il acquiert l'immunité contre ce type d'énergie, en plus des immunités accordées par sa forme élémentaire (voir ci-dessus).

CHAPITRE 4 : LES OUTILS DU MÉTIER

Les lanceurs de sorts profanes vivent par la magie et périssent par la magie, mais même le plus accompli des magiciens ou des ensorceleurs a besoin d'un peu d'aide de temps en temps

OBJETS NORMAUX

Ces objets ont acquis une certaine popularité auprès des jeteurs de sorts. Le prix de ceux qui sont présentés dans ce paragraphe est donné dans la table 4–1 : objets normaux.

Bibliothèque profane. Il s'agit d'une collection comprenant au moins 200 volumes rares employés dans la recherche sur les sorts. De par sa taille et son coût, la majorité des magiciens se regroupe au sein de diverses organisations professionnelles (voir le chapitre 1 : savoir profane) pour obtenir l'accès à une telle ressource. Les vendeurs de livres dans les grandes villes et les métropoles ont parfois le nombre de livres requis, mais même dans ce cas, il est rare que l'on constitue sa bibliothèque profane d'une traite. L'achat de tous les livres nécessaires peut prendre une semaine ou plus, selon les disponibilités et les moyens de transport accessibles.

Compartiment (ou poche) secret. Cet emplacement caché peut contenir suffisamment de composantes pour un sort. Une poche sera ajoutée au vêtement choisi, tandis qu'un compartiment sera inséré dans un outil, une arme, ou tout autre objet. Le compartiment ou la poche doivent être ajoutés lors de la fabrication initiale de l'objet ou du vêtement. Découvrir un compartiment ou une poche secrets nécessite un jet de Fouille (DD 20) sauf, bien sûr, si l'on sait déjà ou ils se trouvent.

Écritoire de voyage. Cette boîte compacte en bois se déplie pour former une surface d'écriture stable. Des pieds pliables permettent à son possesseur de l'installer sur le sol ou de le maintenir contre lui. La boîte contient également des tiroirs pour des encriers, des plumes et autres ustensiles d'écriture.

Laboratoire magique. Cet ensemble, similaire à un laboratoire alchimique, comprend des cornues, des bouteilles, des outils de mesure ou de découpe, et différents produits et substances chimiques ainsi que les appareillages nécessaires pour les mélanger. Il n'est indispensable que pour la création de golems, mais nombreux sont les ensorceleurs et les magiciens qui disposent d'un tel équipement pour la préparation des potions et la recherche de nouveaux sorts. Le laboratoire accorde un bonus de +2 sur les jets de Connaissance des sorts pour déterminer la viabilité d'un nouveau sort (voir recherche de nouveaux sorts au chapitre 5 : sorts).

Lampe de lecture. Semblable à une lanterne sourde, cette lampe est pourvue d'un support réglable qui permet de diriger la lumière vers le document à lire.

Porte-familier. Cette boîte robuste permet le transport d'un familier en toute sécurité. Le conteneur est métallique, doublé de bois et capitonné pour amortir les impacts à l'intérieur. Il est pourvu d'une porte que le familier peut ouvrir de l'intérieur comme de l'extérieur, ainsi qu'un loquet interne pour qu'il puisse s'enfermer. Des interstices permettent au familier d'observer ce qui l'entoure, il peut les refermer si nécessaire. L'abri offert est total quand les ouvertures sont toutes fermées ; il est sinon presque total (90 %). Le conteneur possède une solidité de 10, 15 points de résistance et le DD nécessaire pour le casser est de 25.

Trieur de parchemins. Cette longue bande de cuir est constituée sur son recto d'une quinzaine de poches superposées et cousues les unes aux autres, chacune étant suffisamment épaisse pour contenir un parchemin comprenant un seul sort. Quand il est glissé dans une poche, seul le haut du parchemin est visible, ce qui permet de consulter les titres rapidement. Le verso est pourvu d'un système de fermeture et d'une grande poche inversée, ce qui permet d'enrouler la bandoulière et de former une sorte de cylindre qui, une fois rangé dans la poche et fermé, est à l'abri des éléments.

TABLE 4–1 : OBJETS NORMAUX

Objet	Prix	Poids
Bibliothèque profane	10000 po	300 kg et plus*
Compartiment secret	15 po	—
Poche secrète	5 po	—
Écritoire de voyage	30 po	4 kg.
Laboratoire magique	500 po	20 kg*
Lampe de lecture	15 po	1,5 kg
Porte-familier		
Familier de taille Infime	8 po	4 kg
Familier Minuscule	15 po	9 kg
Familier de Très Petite taille	30 po	20 kg
Familier de Petite taille	60 po	45 kg
Familier de taille Moyenne	120 po	60 kg
Trieur de parchemins†	5 po	0,25 kg

* voir description de l'objet.
† objet déjà apparu dans le *Guide des Royaumes Oubliés*.

OBJETS SPÉCIAUX

Le prix de ces objets est détaillé dans la table 4–2 : objets spéciaux.

TABLE 4–2 : OBJETS SPÉCIAUX

Objet	Prix	Poids
Boulette aveuglante	50 po	—
Brise-odeur†	5 po	—
Encre fantomatique révélée par :		
le feu	10 po	—
la lumière magique	10 po	—
la lumière de la lune	10 po	—
la lumière des étoiles	10 po	—
Encre invisible†	5 po	—
Onguent de guérison	50 po	—
Poudre luminescente	50 po	—
Talc d'étreinte	20 po	—

† Objet déjà apparu dans le *Guide des Royaumes Oubliés*.

Boulette aveuglante. Cette petite composition alchimique de la taille d'une boulette peut être lancée comme un projectile à impact (voir page 138 du *Manuel des Joueurs*). Lorsqu'elle atteint une surface solide ou reçoit un coup sec, elle prend feu et émet une vive lumière. Les créatures situées à moins de 3 mètres doivent réussir un jet de Réflexes (DD 15) ou être éblouies. Une créature dans cet état subit une pénalité de –1 sur ses jets d'attaque, et se remet au bout d'une minute. Les créatures dépourvues de vision sont immunisées contre la boulette aveuglante.

Le jet d'Alchimie nécessaire pour cette préparation se fait avec un DD de 25.

Brise-odeur. Ce petit sac contient soit une collection d'herbes aromatiques, soit une composition alchimique très odorante. Chacune de ces préparations a pour but de fausser l'odorat de n'importe quelle créature. Le sac est utilisable en guise de projectile à impact avec un facteur de portée de 3 mètres, mais on peut également saupoudrer son contenu sur le chemin d'une créature qui tente de pister sa proie à l'odeur (la surface couverte par le produit est un carré de 1,50 m de côté). Une fois dispersée, la substance reste active pendant une heure.

Une créature peut être atteinte de plusieurs manières : en respirant le contenu du sac (par une attaque directe ou une aspersion) ou en reniflant la zone ou il est répandu. Si elle est directement ciblée et touchée, la créature doit réussir un jet de Vigueur (DD 18) pour ne pas perdre tout odorat pendant 1 minute. Une fois ce temps écoulé, la créature doit effectuer un second jet de Vigueur (DD 18). Si elle échoue, la perte d'odorat se prolonge pendant une heure. Être aspergé ou renifler le contenu déclenche les mêmes effets, mais le DD des jets de Vigueur est de 15. Un coup direct ou une aspersion affecte une seule créature de Petite taille ou plus grande. Le contenu affecte toutes les créatures de Très petite taille (ou moins) présentes dans un rayon de 1,50 m lorsque le sac de brise-odeur se répand.

Le jet d'Alchimie requis pour la confection de cette préparation s'effectue avec un DD de 25. Si le personnage possède au moins 5 degrés de maîtrise en Profession (herboriste), il bénéficie d'un bonus de synergie de +2.

Encre fantomatique. Les messages inscrits avec cette encre disparaissent au bout d'une heure et ne peuvent être lus, par la suite, que sous un éclairage bien particulier. Les encres les plus courantes exigent une des lumières suivantes : le feu (bougies, torches, et autres flammes), la lumière magique (ce qui inclut *flamme éternelle, lumière* et *lumières dansantes*), l'éclairage de la lune ou la lueur des étoiles (dans ce dernier cas, le texte n'est habituellement lisible que par les créatures dotées de la vision dans le noir).

Le jet d'Alchimie nécessaire pour confectionner ces encres s'effectue avec un DD de 20.

Encre invisible. Comme l'encre fantomatique, cette substance bleue ou rouge s'efface une heure après son utilisation (elle peut néanmoins être préparée pour disparaitre au bout d'une période plus longue, un jour, dix jours ou un mois). Une source de chaleur (comme la flamme d'une bougie) est nécessaire pour faire réapparaître l'encre. Un jet réussi de Détection ou de Fouille (DD 20) révélera les traces d'écriture présentes sur le papier utilisé.

Le jet d'Alchimie nécessaire pour confectionner de l'encre invisible s'effectue avec un DD de 20.

Onguent de guérison. Frotter cette pâte malodorante et verte sur les blessures accélère la cicatrisation. L'application de l'onguent requiert une action complexe. Une dose guérit 1d8 points de dégâts chez une créature vivante.

Un jet d'Alchimie (DD 25) est requis pour la confection d'un tel onguent. Si le personnage possède au moins 5 degrés de maîtrise en Profession (herboriste), il bénéficie d'un bonus de synergie de +2.

Poudre luminescente. Cette poussière lumineuse se colle aux surfaces et aux créatures et leur donne une certaine brillance. Ces grains de poudre brillent autant que les étincelles d'un feu de camp, et s'ils n'offrent pas une source de lumière, ils sont aisément repérables. Quand elle est saupoudrée sur un objet ou une surface, la poudre souligne les détails et les aspérités, offrant un bonus de circonstances de +2 aux jets de Fouille effectués dans la zone ainsi traitée. Une créature avec quelques grains accrochés sur elle est de la même manière plus facile à repérer : les jets de Détection visant à repérer cette créature obtiennent un bonus (de circonstances) de +2. Une créature invisible saupoudrée de cette substance ne dispose plus que d'un camouflage partiel (50 %), ce qui réduit les chances de la rater

20 %. Une fois appliquée, la poudre se fixe et luit pendant une minute. Au moyen d'une action complexe, une créature peut se débarrasser de la poudre qui la recouvre.

La poudre s'accompagne généralement d'un tube creux qui permet la projection de la substance ou son saupoudrage. Souffler la poudre est une action simple qui peut donner lieu à une attaque d'opportunité et qui crée un cône de 3 mètres de long. Si elle est étalée avec soin, la poudre peut recouvrir 37,5 mètres carrés (5 carrés de 1,50 mètres de côté). Éparpiller la poudre suffisante pour couvrir un carré de 1,50 mètres est une action complexe.

Un jet d'Alchimie (DD 25) est requis pour la préparation de la poudre luminescente.

Talc d'étreinte. La consistance de cette substance est semblable à de la glu. Elle améliore la prise du personnage et lui accorde un bonus de circonstances de +2 pour tout jet qui implique le maintien de son étreinte sur quelque chose, y compris les jets d'Escalade et les attaques de lutte. Lorsqu'il est appliqué sur une corde, le talc octroie un bonus de +2 (de circonstances) à tous les jets de Maîtrise des cordes visant à faire des nœuds ou pour attacher des créatures et des objets. Si l'on enduit les semelles ou les pieds nus d'un personnage, il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 à tous les jets d'Équilibre effectués pour éviter de glisser. Une fois appliquée, la substance reste active pendant 10 minutes.

Le jet d'Alchimie nécessaire pour confectionner du talc d'étreinte s'effectue avec un DD de 20.

OBJETS MAGIQUES

La création d'un objet magique constitue la forme d'expression la plus achevée de la maîtrise des arts profanes, mais également un formidable moyen de faire des économies ! Voici quelques conseils pour le créateur d'objets en herbe.

Création d'objets magiques

Le chapitre 8 : objets magiques du *Guide du Maître* expose un certain nombre de considérations et de coûts qu'il convient de connaître lorsque l'on fabrique un tel objet. Avec le temps, des artisans-mages ont raffiné la procédure à suivre, développant le savoir basique et notant le fruit de leurs découvertes. La table 4–3 ci-dessous est donc une extension de la table 8–40 : calcul du prix des objets magiques du *Guide du Maître*.

Souvenez-vous qu'il s'agit avant tout d'indications et de conseils pour déterminer la valeur des objets magiques, et non pas un système exact de répartition de points pour concevoir les objets. Le bon sens, plutôt que l'avidité ou le désir d'un retour sur investissement devrait guider le processus de création.

Explication de la table 4–3

Effet : une description générale de ce que fait l'objet.

Prix de base : il s'agit du coût nécessaire pour doter un objet de ce pouvoir. Le total des prix de base des pouvoirs d'un objet détermine son coût de fabrication et son prix, comme indiqué dans le Chapitre 8 du *Guide du Maître*.

Don ou dons requis : ceci indique le ou les dons de création d'objets nécessaires pour créer un objet doté du pouvoir concerné. La mention de deux dons séparés par « ou » implique que l'un des deux dons peut être utilisé, selon ce qui est le plus approprié pour l'objet. Par exemple, un anneau qui confère un bonus aux jets de sauvegarde exige le don Création d'anneaux magiques, mais un heaume possédant le même pouvoir nécessitera Création d'objets merveilleux. Si les deux dons sont séparés par « et », ils sont tous deux obligatoires pour fabriquer l'objet.

Il est possible de créer un objet magique sous n'importe quelle forme ou presque, mais si la forme choisie n'est pas appropriée pour le don requis, le personnage devra également posséder le don Création d'objets merveilleux. Ainsi, créer un objet à potentiel magique tel qu'une *gemme de boule de feu* contenant 50 charges nécessite de maîtriser les dons Création de baguettes magiques et Création d'objets merveilleux.

Les coulisses de D&D : la valeur monétaire des objets magiques

Déterminer le prix d'un objet relève toujours de la conjecture et d'une évaluation personnelle. Voici deux exemples d'objets magiques inédits présentés dans ce guide pour illustrer le fonctionnement du système.

Bâton d'Abjuration

Le *bâton d'Abjuration* est un nouvel objet à potentiel magique qui fait partie d'une série de « bâtons d'écoles » qui confèrent plusieurs pouvoirs assez similaires et qui appartiennent tous à la même famille de sorts. Le don Création de bâton magique est nécessaire pour sa fabrication, et son niveau de lanceur effectif est de 13.

Le concepteur commence par calculer les prix bruts de ses pouvoirs, un par un, à partir des formules présentées dans la Table 4–3 :

- *Bouclier* : sort du 1er niveau qui consomme une charge par utilisation ; le prix est 1 x 13 x 750 = 9.750 po.
- *Résistance aux énergies destructives* : sort du 2e niveau qui consomme une charge par utilisation ; le prix est 2 x 13 x 750 = 19.500 po.
- *Dissipation de la magie* : sort du 3e niveau qui consomme une charge par utilisation ; le prix devrait être 3 x 13 x 750 = 29.250 po.

  Néanmoins, l'effet de *dissipation de la magie* est pourvu d'une limite (le bonus maximum au jet de niveau est de +10) donc le concepteur décide de considérer ce pouvoir comme étant d'un niveau de lanceur de 10. Ceci réduit le prix à : 3 x 10 x 750 = 22.500 po.
- *Globe d'invulnérabilité partielle* : sort du 4e niveau qui consomme une charge par utilisation ; le prix est 4 x 13 x 750 = 39.000 po.
- *Renvoi* : sort du 5e niveau qui consomme deux charges par utilisation ; le prix est (5 x 13 x 750) x 0,5 = 24.375 po.
- *Champ de force* : sort du 3e niveau qui consomme deux charges par utilisation ; le prix est (6 x 13 x 750) x 0,5 = 29.250 po.

Pour estimer la valeur finale du bâton, le concepteur prend en compte le prix du pouvoir le plus cher (*globe d'invulnérabilité partielle*), ajoute les trois-quarts du prix du deuxième pouvoir le plus cher (*champ de force*) puis la moitié du prix de chacun des pouvoirs restants :

39.000 x 1	=	39.000
29.275 x 0.75	=	21.937,5
24.375 x 0.5	=	12.187,5
22.500 x 0.5	=	11.250
19.500 x 0.5	=	9.750
9.750 x 0.5	=	4.875
Total	=	99.000 po

Ceinture aux poches multiples

La *ceinture aux poches multiples* est un nouvel objet merveilleux à usage normal qui recèle différents pouvoirs organisés autour du même thème : la contenance. Le don Création d'objets merveilleux est indispensable pour pouvoir créer cette ceinture qui possède un niveau de lanceur de 9.

TABLE 4–3 : ESTIMATION DE LA VALEUR EN PIÈCES D'OR DES OBJETS MAGIQUES

Effet	Prix de base	Don ou dons requis
Bonus à une compétence	Bonus au carré x 20 po	Créa. d'objets merveilleux ou Créa. d'anneaux magiques
Bonus aux jets de sauv. (limité)	Bonus au carré x 250 po	Créa. d'objets merveilleux ou Créa. d'anneaux magiques
Bonus d'altération (arme)	Bonus au carré x 2.000 po	Création d'armes et d'armures magiques
Bonus d'altération (armure)	Bonus au carré x 1.000 po	Création d'armes et d'armures magiques
Bonus d'altération (carac.)	Bonus au carré x 1.000 po	Création d'objets merveilleux
Bonus d'armure naturelle	Bonus au carré x 2.000 po	Création d'objets merveilleux
Bonus de chance	Bonus au carré x 2.500 po	Création d'objets merveilleux
Bonus de parade	Bonus au carré x 2.000 po	Créa. d'objets merveilleux ou Créa. d'anneaux magiques
Bonus de résistance	Bonus au carré x 1.000 po	Créa. d'objets merveilleux ou Créa. d'anneaux magiques
Résistance à la magie	10.000 po par point au-dessus de MR 12 (MR 13 minimum)	Créa. d'objets merveilleux ou Créa. d'anneaux magiques
Sort en bonus	Niveau du sort au carré x 1.000 po	Création d'objets merveilleux

Effet de type sort	Prix de base	Don ou dons requis
Tout sort, objet à usage unique (fin d'incant.)	Niv. sort x niv. lanceur de sorts x 25 po	Écriture de parchemins
Sort de 3e niv. ou moins, objet à usage unique (normal), cible : le personnage	Niv. sort x niv. lanceur de sorts x 50 po	Préparation de potions
Tout autre sort, objet à usage unique (usage normal)	Niv. sort x niv. lanceur de sorts x 100 po	Préparation de potions et Création d'objets merveilleux
Sort de 4e niv. ou moins, objet de 50 charges (potentiel magique)	Niv. sort x niv. lanceur de sorts x 750 po	Création de baguettes magiques
Tout autre sort, objet de 50 charges (potentiel magique)	Niv. sort x niv. lanceur de sorts x 750 po	Création de bâton
Tout sort, objet à mot de commande, 50 charges	Niv. sort x niv. lanceur de sorts x 900 po	Création d'objets merveilleux
Tout sort, objet à mot de commande	Niv. sort x niv. lanceur de sorts x 1.800 po	Création d'objets merveilleux
Tout sort, objet à usage normal, 50 charges	Niv. sort x niv. lanceur de sorts x 1.000 po	Création d'objets merveilleux
Tout sort, objet à usage normal	Niv. sort x niv. lanceur de sorts x 2.000 po	Création d'objets merveilleux

Spécial	Prix de base	Don ou dons requis
Nombre de charges par jour	Diviser par (5 x nbre de charges par jour)	Création d'objets merveilleux ou Création d'anneaux magiques
Objet cumulatif avec les autres*	Multiplier le coût total par 2	Création d'objets merveilleux
Utiliser le pouvoir requiert 2 charges (objet à 50 charges)	Diviser le prix de base du pouvoir par 2	Création d'objets merveilleux ou Création de bâton
Deuxième pouvoir similaire	Multiplier par 0,75 le prix de base du pouvoir**	Création d'objets merveilleux ou Création de bâton
Troisième pouvoir similaire	Diviser le prix de base du pouvoir par 2**	Création d'objets merveilleux ou Création de bâton
Pouvoir supplémentaire non similaire	Multiplier le prix de base du pouvoir par 2**	Création d'objets merveilleux ou Création d'anneaux magiques

Composantes et ingrédients	Prix de base	Don ou dons requis
Arme, armure ou bouclier	Ajouter le coût d'un objet de maître	Création d'armes et d'armures magiques
Sort à composantes coûteuses	Ajouter le prix des composantes (x nombre de charges) ***	Selon l'objet : Création d'anneaux magiques, Création d'armes et d'armures magiques, Création de baguettes magiques, Création de bâton, Création d'objets merveilleux ou Préparation de potions.
Sort exigeant des PX	Ajouter 5 po par PX et par charge***	Selon l'objet : Création d'anneaux magiques, Création d'armes et d'armures magiques, Création de baguettes magiques, Création de bâton, Création d'objets merveilleux ou Préparation de potions.

Niveau du sort : un sort du niveau 0 vaut deux fois moins qu'un sort du 1er niveau pour ce qui est de déterminer le prix de l'objet.

* Voir Limite de fonctionnement des objets magiques, page 176 du *Guide du Maître*. Si l'objet ne se trouve pas sur la liste (autrement dit, si on peut cumuler son effet avec celui de n'importe quel autre objet magique), son prix est doublé.

** Le pouvoir défini comme « premier » est celui qui coûte le plus cher, après avoir incorporé au calcul les composantes et ingrédients ainsi que les charges qu'il utilise. Le deuxième pouvoir est celui qui vient immédiatement derrière le premier vis-à-vis du prix, et tous les autres pouvoirs de l'objet sont considérés comme étant troisièmes. Les pouvoirs sont dits « similaires » quand ils partagent (à la base) le même thème et qu'il s'agit de pouvoirs ne pouvant pas être employés simultanément ou dont l'usage simultané n'apporte aucun bénéfice particulier à l'utilisateur. Les multiples effets de sorts présents sur un bâton sont considérés comme similaires. Les pouvoirs non similaires sont ceux qui peuvent opérer en permanence (comme une ceinture qui augmenterait à la fois les valeurs de Force et de Constitution du porteur), ou qui ne sont d'aucune façon reliés au même thème, comme un objet qui accorderait à la fois des bonus aux jets d'attaque et de sauvegarde.

***Si l'objet est à usage continu ou illimité, déterminez son prix comme s'il avait 100 charges. Si son utilisation obéit à une limite quotidienne, considérez qu'il a 50 charges.

Le concepteur doit tout d'abord estimer le prix de chacun des pouvoirs singuliers de l'objet, dont certains ne sont pas faciles à évaluer dans la table 4–3.

- *Contenance d'équipement* : la ceinture peut supporter un poids d'équipements variés de 320 kg et contenir 64 fois un cube de 30 cm d'arête. Ce pouvoir ne ressemble à rien de ce qui est indiqué sur la table, aussi le concepteur cherche des objets au pouvoir analogue. Le 2e modèle de *sac sans fond* s'apparente bien à ce pouvoir, et son prix de vente est de 5.000 po.

TABLE 4–4 : OBJETS MAGIQUES

Bâtons	Prix de vente
Illumination	51.000 po
Bâtons d'écoles	
Abjuration	98.000 po
Évocation	98.000 po
Enchantement	101.000 po
Nécromancie	101.000 po
Transmutation	101.000 po
Divination	102.000 po
Illusion	102.000 po
Invocation	102.000 po

Objets merveilleux	Prix de vente
Carpette de bienvenue	30.000 po
Ceinture aux poches multiples	11.000 po
Ceinture de résistance à la magie	90.000 po
Gilet de résistance	variable
Traité de création des golems	
Argile	24.000 po
Chair	24.000 po
Pierre	28.750 po
Fer	32.250 po

Sceptres	Prix de vente
Coordination, faible	2.700 po
Substitution, faible	2.700 po
Extension de portée, faible	5.400 po
Extension de durée, faible	5.400 po
Altération de zone, faible	5.400 po
Incantation silencieuse, faible	5.400 po
Coordination	10.500 po
Substitution	10.500 po
Extension d'effet, faible	16.200 po
Extension de portée	21.600 po
Extension de durée	21.600 po
Altération de zone	21.600 po
Incantation silencieuse	21.600 po
Coordination, puissant	24.300 po
Substitution, puissant	24.300 po
Démultiplication, faible	27.200 po
Quintessence, faible	27.200 po
Incantation rapide, faible	37.800 po
Extension de portée, puissant	48.600 po
Extension de durée, puissant	48.600 po
Altération de zone, puissant	48.600 po
Incantation silencieuse, puissant	48.600 po
Extension d'effet	64.800 po
Démultiplication	108.000 po
Quintessence	108.000 po
Incantation rapide	151.200 po
Extension d'effet, puissant	145.800 po
Démultiplication, puissant	243.000 po
Quintessence, puissant	243.000 po
Incantation rapide	340.200 po

- *Abri de familier* : une des poches de la ceinture peut contenir le familier du personnage, comme le nouveau sort de 2e niveau *poche à familier* (voir Chapitre 5 : les sorts). Il s'agit donc essentiellement d'un pouvoir illimité à usage normal et puisque le niveau du jeteur de sorts n'influe pas sur *poche à familier*, le concepteur évalue son prix en fonction d'un niveau du lanceur de sorts de 3. Son prix est de 2 x 3 x 2.000 = 12.000 po.
- *Trouver un objet entreposé* : le propriétaire de la ceinture peut retrouver immédiatement tout objet contenu dans la ceinture. Le concepteur décide que ce pouvoir est analogue à une activation normale de *localisation d'objet*, un sort du 2e niveau. Puisque seule la portée et la durée du sort sont affectées par le niveau du jeteur de sorts (ce qui n'a aucune importance vis-à-vis de cet objet), le concepteur évalue le prix du pouvoir en fonction d'un niveau du lanceur de 3. Son coût est donc également 12.000 po.

Pour estimer le prix total de l'objet, le concepteur note d'abord le coût total du pouvoir le plus cher (*poche à familier*). Il y ajoute les trois-quarts du prix du deuxième pouvoir le plus cher (*localisation d'objets*), puis la moitié du coût du dernier pouvoir.

12.000 x 1	=	12.000
12.000 x 0,75	=	9.000
5.000 x 0,5	=	2.500
Total	=	23.500 po

Le concepteur considère néanmoins ce prix comme inadéquat : un *sac sans fond* (aux pouvoirs comparables) coûte seulement 5.000 po, soit moins de 25 % de la valeur de cet objet qui occupe l'emplacement « ceinture » de son possesseur. Il essaie donc une autre méthode d'évaluation : le coût du pouvoir « contenance d'équipement » est comptabilisé dans sa totalité (5.000 po) et on réduit des trois-quarts le coût des deux autres pouvoirs de la ceinture (3.000 po chacun). Cela donne un prix de 11.000 po, ce qui paraît plus raisonnable, cette valeur étant à mi-chemin entre la première évaluation et le prix d'un *sac sans fond* équivalent.

NOUVEAUX OBJETS MAGIQUES

Les ensorceleurs et les magiciens inventent en permanence des objets magiques nouveaux et utiles. En voici quelques exemples, qui sont devenus depuis d'un usage courant.

Description des bâtons

Un bâton est un long bout de bois contenant une combinaison bien particulière de sorts. Les différents bâtons magiques sont détaillés à partir de la page 200 du *Guide du Maître*.

Illumination. Ce bâton est habituellement rehaussé d'argent et garni de motifs solaires. Il permet de lancer les sorts suivants :

- *Lumières dansantes* (1 charge)
- *Illumination* (1 charge, DD 10)
- *Lumière du jour* (2 charges)
- *Explosion de lumière* (2 charges, DD 22)

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions* : Création de bâtons magiques, *explosion de lumière, illumination, lumières dansantes, lumière du jour. Prix de vente* : 51.000 po.

Bâtons d'écoles

Les bâtons de ce type comportent une série de sorts appartenant à une école de magie donnée. Ce sont des objets utiles, en particulier pour les magiciens spécialisés ou les jeteurs de sorts disposant du don École renforcée.

Abjuration. Ce bâton dont le bois provient habituellement du cœur d'un chêne ancien ou d'un autre arbre de grande taille, permet à son possesseur d'utiliser les sorts suivants :

- *Bouclier* (1 charge)
- *Résistance aux énergies destructives* (1 charge)
- *Dispersion de la magie* (niveau du lanceur : 10, 1 charge)
- *Globe d'invulnérabilité partielle* (1 charge)
- *Renvoi* (2 charges, DD 17)
- *Champ de force* (2 charges, DD 19)

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions* : Création de bâtons magiques, *bouclier, champ de force, dispersion de la magie, globe d'invulnérabilité partielle, renvoi, résistance aux énergies destructives. Prix de vente* : 99.000 po.

Divination. Constitué d'une branche flexible de saule, et souvent pourvu d'une extrémité fourchue, ce bâton permet de lancer les sorts suivants :

- *Détection des passages secrets* (1 charge)
- *Localisation d'objet* (1 charge)
- *Don des langues* (1 charge)
- *Localisation de créature* (1 charge)
- *Œil indiscret* (2 charges, DD 17)
- *Vision lucide* (2 charges)

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions* : Création de bâtons magiques, *détection des passages secrets, don des langues, localisation de créature, localisation d'objet, œil indiscret, vision lucide. Prix de vente* : 102.000 po.

Enchantement. Souvent constitué du bois d'un pommier et surmonté d'un cristal transparent, ce bâton permet de lancer les sorts suivants :

- *Sommeil* (1 charge, niveau du lanceur 10, DD 11)
- *Fou rire de Tasha* (1 charge, DD 13)
- *Suggestion* (1 charge, DD 14)
- *Émotion* (1 charge, DD 16)
- *Brume mentale* (2 charges, DD 17)
- *Suggestion de masse* (2 charges, DD 19)

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions* : Création de bâtons magiques, *brume mentale, émotion, fou rire de Tasha, sommeil, suggestion, suggestion de masse. Prix de vente* : 101.000 po.

Évocation. Habituellement lisse et taillé dans du noyer, du saule ou de l'if, ce bâton contient les sorts suivants :

- *Projectile magique* (niveau du lanceur 10, 1 charge)
- *Fracassement* (1 charge, DD 13)
- *Boule de feu* (niveau du lanceur 10, 1 charge, DD 14)
- *Tempête de grêle* (1 charge)
- *Mur de force* (2 charges, DD 17)
- *Éclair multiple* (2 charges, DD 19)

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions* : Création de bâtons magiques, *boule de feu, éclair multiple, fracassement, mur de force, projectile magique, tempête de grêle. Prix de vente* : 98.000 po.

Illusion. Ce bâton, fait d'ébène ou d'un autre bois sombre, adopte une forme subtilement tordue, en spirale ou striée. Il permet de jeter les sorts suivants :

- *Changement d'apparence* (1 charge)
- *Image miroir* (1 charge)
- *Image accomplie* (1 charge, DD 14)
- *Lueur d'arc-en-ciel* (1 charge, DD 16)
- *Image prédéterminée* (2 charges, DD 17)
- *Projection d'image* (2 charges, DD 19)

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions* : Création de bâtons magiques, *changement d'apparence, image accomplie, image miroir, image prédéterminée, lueur d'arc-en-ciel, projection d'image. Prix de vente* : 102.000 po.

Invocation. Ce bâton est habituellement fait de frêne ou de noyer et de multiples gravures représentant un grand nombre de créatures recouvrent sa surface. Les sorts qu'il permet de lancer sont les suivants :

- *Serviteur invisible* (1 charge)
- *Nuée grouillante* (1 charge)
- *Nuage nauséabond* (1 charge, DD 14)
- *Création mineure* (1 charge)
- *Brume mortelle* (2 charges, DD 17)
- *Convocation de monstres VI* (2 charges)

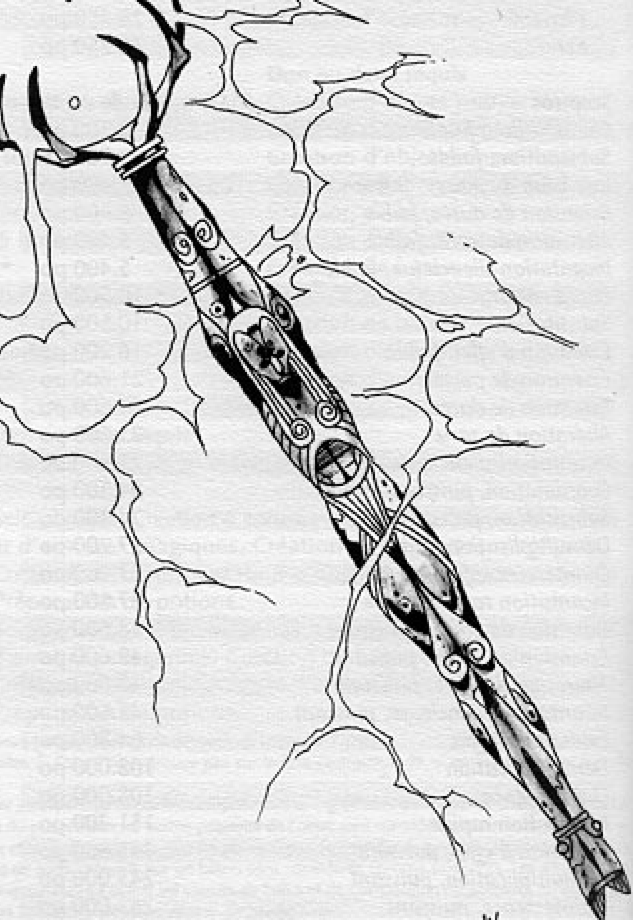
Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions* : Création de bâtons magiques, *brume mortelle, convocation de monstres VI, création mineure, nuage nauséabond, nuée grouillante, serviteur invisible. Prix de vente* : 102.000 po.

Nécromancie. Ce bâton, fait d'ébène ou d'un autre bois sombre, est couvert de gravures d'ossements et de crânes. Il contient les sorts suivants :

- *Frayeur* (1 charge, niveau du lanceur 10, DD 11)
- *Baiser de la goule* (1 charge, DD 13)
- *Immobilisation de morts-vivants* (1 charge, DD 14)
- *Énergie négative* (1 charge, DD 16)
- *Animation des morts* (2 charges)
- *Cercle de mort* (2 charges, DD 19)

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions* : Création de bâtons magiques, *animation des morts, baiser de la goule, cercle de mort, énergie négative, frayeur, immobilisation des morts-vivants. Prix de vente* : 101.000 po.

Transmutation. Habituellement fait ou décoré de bois pétrifié, ce bâton permet de jeter les sorts suivants :



- *Mains brûlantes* (niveau du lanceur 10, 1 charge, DD 11)
- *Modification d'apparence* (1 charge)
- *Clignotement* (1 charge)
- *Métamorphose provoquée* (1 charge, DD 16)
- *Passe-muraille* (2 charges)
- *Désintégration* (2 charges, DD 19)

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions* : Création de bâtons magiques, *clignotement, désintégration, mains brûlantes, métamorphose provoquée, modification d'apparence, passe-murailles. Prix de vente* : 101.000 po.

Descriptions des objets merveilleux

Bien que les objets présentés dans ce paragraphe aient tous été inventés par des lanceurs de sorts profanes à des fins de sécurité, de confort ou pour leurs aspects pratiques, n'importe qui peut les utiliser (sauf s'il est fait mention du contraire). Les objets merveilleux sont décrits dans le *Guide du Maître* à partir de la page 206.

Carpette de bienvenue. Ce tapis de bonne facture paraît tout à fait normal et mesure 1,50 mètres de large et 3 mètres de long. On peut lui ordonner de surveiller une zone, auquel cas la carpette s'active lorsque des créatures de Grande taille (ou plus petites) lui passent dessus, et s'anime pour les agripper. S'il le désire, son possesseur peut spécifier un mot de passe pour empêcher l'activation de la carpette. Celle-ci ne peut attaquer qu'une seule créature à la fois. Une fois que la carpette a attrapé une cible, elle la retient jusqu'à ce que lui soit donné l'ordre de la libérer. Le possesseur peut lui donner ses instructions s'il se trouve à moins de 9 mètres, mais sa présence n'est pas nécessaire pour que la carpette attaque.

Niveau de lanceur de sorts : 13. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *animation d'objets* ou *poigne de Bigby. Prix de vente* : 30.000 po. *Poids* : 7.5 kg.

Carpette animée. FP 5 ; créature artificielle de taille G ; DV 13d10 ; pv 71 ; Init +0 ; Vitesse 0 m ; CA 20 (contact 9, pris au dépourvu 20) ; Attaque +23 corps à corps (agrippe, pas de dégâts) ; Espace occupé/allonge 1,50 m x 3 m/1,50 m ; Attaques spéciales : Étreinte, +4 aux jets d'attaque pour agripper l'adversaire ; Particularités : créature artificielle ; AL N ; JS Réf +4, Vig +4, Vol +4 ; For 31, Dex 10, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1.

Compétences et Dons : aucun.

Étreinte (Ext). Si la carpette réussit à toucher une créature de Grande taille ou plus petite à l'aide de son attaque, elle tente de se saisir de sa cible (au prix d'une action libre) sans s'exposer à la moindre attaque d'opportunité. Son bonus au jet d'attaque pour établir ou maintenir une prise est de +28.

Créature artificielle. Immunisé contre le poison, les maladies, les attaques mentales, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs.

Ceinture aux poches multiples. Cet objet paraît tout à fait ordinaire, quoique bien ouvragé, mais un examen attentif révèle huit petites bourses à l'avant de la ceinture, sur la face interne. En fait, elle contient soixante-quatre emplacements semblables, sept autres bourses se trouvant « derrière » chacune des huit apparentes. Chaque poche est similaire à un *sac sans fond* miniature et peut contenir un équipement pesant jusqu'à 5 kg et contenu dans un espace correspondant à un cube de 30 cm d'arête. Une de ces bourses peut abriter le familier du possesseur de la ceinture, quelle que soit sa taille. Le familier a accès à la nourriture, à l'air et à l'eau tant qu'il est à l'intérieur de sa poche.

Tout ce qui est entreposé dans les poches est en pratique dépourvu de poids et n'affecte pas l'encombrement du personnage, aussi longtemps que la ceinture est portée autour de sa taille. Elle peut être enroulée et rangée ailleurs, mais dans ce cas, son poids équivaut à un dixième du poids total des objets qu'elle contient.

Quand elle est portée normalement (à la taille), la ceinture obéit à la volonté de son possesseur, ouvrant une poche pleine (pour en sortir un objet) ou bien vide (pour y ranger quelque chose, selon ses besoins. Naturellement, cet objet est grandement prisé par les jeteurs de sorts, car il peut contenir les composantes d'un grand nombre de sorts et permet de les avoir toujours à portée de main.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *coffre secret de Léomund, localisation d'objets, poche à familier. Prix de vente* : 11.000 po. *Poids* : —.

Ceinture de résistance à la magie. Ce ceinturon finement brodé se porte autour de la taille. Il confère à son porteur une résistance à la magie de 21.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *résistance à la magie. Prix de vente* : 90.000 po. *Poids* : —.

Gilet de résistance. Ces vêtements offrent une certaine protection contre la magie, sous la forme d'un bonus de résistance de +1 à +5 pour tous les jets de sauvegarde (Réflexes, Vigueur et Volonté).

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *résistance*, le niveau du lanceur doit être supérieur ou égal au triple du bonus de la cape. *Prix de vente* : 1.000 po (+1), 4.000 po (+2), 9.000 po (+3), 16.000 po (+4) ou 25.000 po (+5). *Poids* : 0,5 kg.

Traité de création des golems : cet ouvrage décrit comment construire et animer les golems. Il contient toutes les informations et les incantations nécessaires pour concevoir un des quatre types de golems décrits dans le *Manuel des Monstres*.

Les sorts inscrits sans le traité sont considérés comme étant à potentiel magique et ne peuvent être activés que lors de la construction d'un golem. Une fois celui-ci achevé, le texte s'évanouit, puis le livre s'embrase et se consume. Le golem ne s'anime réellement que lorsqu'il est saupoudré des cendres ainsi obtenues.

— *Traité de création des golems d'argile* : le livre contient les sorts *animation d'objet, bénédiction, communion, prière* et *résurrection*.

Niveau de lanceur de sorts : 16. *Conditions* : Création d'armes et d'armures magiques, Création d'objets merveilleux, *animation d'objet, bénédiction, communion, prière* et *résurrection. Prix de vente* : 24.000 po. *Coût de création* : 9.250 po + 5.575 PX. *Poids* : 2,5 kg.

— *Traité de création des golems de chair* : le livre contient les sorts *force de taureau, métamorphose universelle, quête, protection contre les projectiles* et *souhait limité*.

Niveau de lanceur de sorts : 14. *Conditions* : Création d'armes et d'armures magiques, Création d'objets merveilleux, *force de taureau, métamorphose universelle, quête, protection contre les projectiles* et *souhait limité. Prix de vente* : 24.000 po. *Coût de création* : 8.750 po + 5.675 PX. *Poids* : 2,5 kg.

— *Traité de création des golems de fer* : le livre contient les sorts *brume mortelle, métamorphose universelle, quête* et *souhait limité*.

Niveau de lanceur de sorts : 16. *Conditions* : Création d'armes et d'armures magiques, Création d'objets merveilleux, *brume mortelle, métamorphose universelle, quête* et *souhait limité. Prix de vente* : 32.250 po. *Coût de création* : 10.500 po + 7.500 PX. *Poids* : 2,5 kg.

— *Traité de création des golems de pierre* : le livre contient les sorts *lenteur, métamorphose universelle, quête* et *souhait limité*.

Niveau de lanceur de sorts : 16. *Conditions* : Création d'armes et d'armures magiques, Création d'objets merveilleux, *lenteur, métamorphose universelle, quête* et *souhait limité. Prix de vente* : 28.750 po. *Coût de création* : 9.500 po + 6.700 PX. *Poids* : 2,5 kg.

Création d'un golem

La construction et l'animation d'un golem sont des activités plutôt coûteuses et qui prennent deux mois. Le processus exige l'utilisation d'un laboratoire magique (voir au chapitre 4 : les

outils du métier). Il est nécessaire de fabriquer le corps du golem (ou de le faire fabriquer) et d'acheter des matériaux supplémentaires, comme indiqué ci-dessous.

L'opération exige 8 heures de travail quotidien au moins. Lorsque le personnage ne travaille pas sur le golem, il doit se reposer et n'effectuer aucune autre activité, si ce n'est manger, dormir ou discuter. S'il fabrique lui-même le corps du golem, la construction et les rituels doivent être effectués simultanément. Si, ne serait-ce que pour une seule journée, les rituels ne sont pas pratiqués, le processus est interrompu et le travail doit reprendre depuis le début. L'argent investi est perdu, mais le manuel ne se consume pas. Le corps du golem comme le laboratoire peuvent être utilisés de nouveau.

Golem	Compétences nécessaires pour la construction	Prix du corps	Prix total*
Chair	Artisanat (travail du cuir) ou Premiers secours (DD 15)	500 po	50.000 po
Argile	Artisanat (maçonnerie ou sculpture) (DD 15)	1.500 po	60.000 po**
Pierre	Artisanat (maçonnerie ou sculpture) (DD 17)	1.000 po	80.000 po
Fer	Artisanat (fabrication d'armes ou d'armures) (DD 20)	1.500 po	100.000 po

* comprenant le prix du corps.
** comprenant 30.000 po de vêtements de cérémonie qui peuvent être utilisés par la suite.

Description des sceptres

Les sceptres sont de puissants objets magiques proposant des pouvoirs magiques uniques. Ils sont décrits dans le *Guide du Maître*, à partir de la page 202.

Certains des sceptres de métamagie parmi les moins puissants peuvent être considérés comme des objets faibles. Puisque la table 8–27 du *Guide du Maître* ne propose aucun sceptre de faible puissance, vous pouvez utiliser la Table 4–5 ci-dessous.

Sceptres de métamagie

Chacun de ces sceptres recèle l'essence d'un don de métamagie, mais il ne modifie pas l'emplacement occupé par le sort qu'il altère. Tous les sceptres décrits dans cette partie sont à usage normal (mais lancer un sort dans un espace menacé donne toujours lieu à une attaque d'opportunité). Un jeteur de sorts ne peut utiliser qu'un seul sceptre de métamagie à la fois sur un sortilège donné, mais il est permis de combiner le pouvoir d'un tel sceptre avec les propres dons de métamagie du personnage. Dans ce cas, seuls ces derniers modifient l'emplacement occupé par le sort concerné.

La possession d'un sceptre de métamagie ne confère pas le don concerné à son propriétaire, mais seulement la possibilité d'utiliser ce don un certain nombre de fois par jour. Par exemple, disposer d'un *sceptre de Substitution* ne peut pas servir comme préalable au but d'acquérir le don Ajout d'énergie destructive. Un ensorceleur doit toujours utiliser une action complexe quand il se sert d'un sceptre de métamagie, exactement comme pour ses propres dons de métamagie.

Sceptres de métamagie faibles et puissants

Les sceptres faibles permettent d'altérer les sorts du 3e niveau ou moins, tandis que les sceptres intermédiaires peuvent être utilisés sur des sorts allant jusqu'au 6e niveau et que les sceptres puissants peuvent modifier les sorts du 9e niveau ou moins.

Altération de zone. Le possesseur de ce sceptre peut modifier jusqu'à trois sorts par jour. Ces sortilèges bénéficient du don Altération de zone d'effet.

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions* : Création de sceptres magiques, Altération de zone d'effet. *Prix de vente* : 5.400 po (faible), 21.600 po (intermédiaire) ou 48.600 po (puissant).

Coordination. Le possesseur de ce sceptre peut modifier jusqu'à trois sorts par jour. Ces sortilèges bénéficient du don Coordination de sort.

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions* : Création de sceptres magiques, Coordination de sort. *Prix de vente* : 2.700 po (faible), 10.500 po (intermédiaire) ou 24.300 (puissant).

Démultiplication. Le possesseur de ce sceptre peut modifier jusqu'à trois sorts par jour. Ces sortilèges bénéficient du don Démultiplication de sort.

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions* : Création de sceptres magiques, Démultiplication de sort. *Prix de vente* : 27.200 po (faible), 108.000 po (intermédiaire) ou 243.000 po (puissant).

Extension d'effet. Le possesseur de ce sceptre peut modifier jusqu'à trois sorts par jour. Ces sortilèges bénéficient du don Extension d'effet.

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions* : Création de sceptres magiques, Extension d'effet. *Prix de vente* : 16.200 po (faible), 64.800 po (intermédiaire) ou 145.800 po (puissant).

Extension de durée. Le possesseur de ce sceptre peut modifier jusqu'à trois sorts par jour. Ces sortilèges bénéficient du don Extension de durée.

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions* : Création de sceptres magiques, Extension de durée. *Prix de vente* : 5.400 po (faible), 21.600 po (intermédiaire) ou 48.600 po (puissant).

Extension de portée. Le possesseur de ce sceptre peut modifier jusqu'à trois sorts par jour. Ces sortilèges bénéficient du don Extension de portée.

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions* : Création de sceptres magiques, Extension de portée. *Prix de vente* : 5.400 po (faible), 21.600 po (intermédiaire) ou 48.600 po (puissant).

Incantation rapide. Le possesseur de ce sceptre peut modifier jusqu'à trois sorts par jour. Ces sortilèges bénéficient du don Incantation rapide.

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions* : Création de sceptres magiques, Incantation rapide. *Prix de vente* : 37.800 po (faible), 151.200 po (intermédiaire) ou 340.200 po (puissant).

Incantation silencieuse. Le possesseur de ce sceptre peut modifier jusqu'à trois sorts par jour. Ces sortilèges bénéficient du don Incantation silencieuse.

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions* : Création de sceptres magiques, Incantation silencieuse. *Prix de vente* : 5.400 po (faible), 21.600 po (intermédiaire) ou 48.600 po (puissant).

Quintessence. Le possesseur de ce sceptre peut modifier jusqu'à trois sorts par jour. Ces sortilèges bénéficient du don Quintessence des sorts.

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions* : Création de sceptres magiques, Quintessence des sorts. *Prix de vente* : 27.200 po (faible), 108.000 po (intermédiaire) ou 243.000 po (puissant).

Substitution. Il existe cinq types distincts de *sceptres de substitution*, chacun étant orienté vers une énergie destructive particulière : acide, électricité, feu, froid ou son. Le possesseur de l'un de ces sceptres peut modifier jusqu'à trois sorts par jour, ces sortilèges bénéficient alors du don Substitution d'énergie, mais seulement pour l'énergie qui correspond au sceptre.

Niveau de lanceur de sorts : 17. *Conditions* : Création de sceptres magiques, Substitution d'énergie (du même type que le sceptre). *Prix de vente* : 2.700 po (faible), 10.500 po (intermédiaire) ou 24.300 po (puissant).

TABLE 4–5 : SCEPTRES DE MÉTAMAGIE

Faible	Intermédiaire	Puissant	Sceptres	Prix de vente
01–17	—	—	*Coordination, faible*	2.700 po
18–34	—	—	*Substitution, faible*	2.700 po
35–50	—	—	*Extension de portée, faible*	5.400 po
51–67	—	—	*Extension de durée, faible*	5.400 po
68–83	—	—	*Altération de zone, faible*	5.400 po
84–100	—	—	*Incantation silencieuse, faible*	5.400 po
—	01–10	—	*Coordination*	10.500 po
—	11–20	—	*Substitution*	10.500 po
—	21–30	—	*Extension d'effet, faible*	16.200 po
—	31–40	—	*Extension de portée*	21.600 po
—	41–50	—	*Extension de durée*	21.600 po
—	51–60	—	*Altération de zone*	21.600 po
—	61–70	—	*Incantation silencieuse*	21.600 po
—	71–80	—	*Coordination, puissant*	24.300 po
—	81–90	—	*Substitution, puissant*	24.300 po
—	91–00	—	*Démultiplication, faible*	27.200 po
—	—	01–07	*Quintessence, faible*	27.200 po
—	—	08–15	*Incantation rapide, faible*	37.800 po
—	—	16–22	*Extension de portée, puissant*	48.600 po
—	—	23–29	*Extension de durée, puissant*	48.600 po
—	—	30–36	*Altération de zone, puissant*	48.600 po
—	—	37–43	*Incantation silencieuse, puissant*	48.600 po
—	—	44–51	*Extension d'effet*	64.800 po
—	—	52–58	*Démultiplication*	108.000 po
—	—	59–65	*Quintessence*	108.000 po
—	—	66–72	*Incantation rapide*	151.200 po
—	—	73–79	*Extension d'effet, puissant*	145.800 po
—	—	80–86	*Démultiplication, puissant*	243.000 po
—	—	87–93	*Quintessence, puissant*	243.000 po
—	—	94–100	*Incantation rapide*	340.200 po

CHAPITRE 5 : LES SORTS

Pour survivre dans le domaine de la magie profane, il est indispensable de devenir un expert de l'utilisation des sorts. Ce chapitre propose quelques conseils en matière de lancement de sorts, des indications pour le jour ou vous déciderez de créer le sort ultime, et une sélection de sorts inédits pour combler les vides de votre répertoire.

TRUCS & ASTUCES MAGIQUES

Voici quelques astuces pour tirer le meilleur parti de vos sorts.

Sorts assimilés à des armes

Tout sort qui exige un jet d'attaque et inflige des dégâts fonctionne comme une arme pour certains aspects. Les « dégâts » d'un sort peuvent être normaux, temporaires, affecter les caractéristiques ou absorber l'énergie. De tels sorts peuvent provoquer des coups critiques, être utilisés dans le cadre d'attaques sournoises, et permettent aux rôdeurs de bénéficier du bonus lié au statut d'ennemi juré. Un certain nombre de dons associés au combat peuvent même être employés pour augmenter l'efficacité des sorts assimilables à des armes, comme indiqué dans le chapitre 2 : les dons.

Tous ces sortilèges infligent des dégâts en tant que sorts et non en tant qu'armes. Les effets magiques qui accroissent les dégâts des armes, tels que le sort *prière* et le pouvoir d'encouragement du barde n'ont pas d'effet sur eux. De même, un sort assimilé à une arme qui inflige des dégâts normaux ne peut pas être utilisé pour causer des dégâts temporaires, et vice-versa. Les bonus de Force ne s'appliquent pas aux dégâts de ces sortilèges, même lorsque le personnage effectue une attaque au corps à corps, comme avec *lame de feu* ou *blessure légère*.

Coups critiques

Un sort assimilé à une arme inflige un coup critique quand un 20 naturel est obtenu au jet d'attaque, et les dégâts sont doublés, à moins que la description du sort spécifie d'autres données.

Seuls les dégâts causés par le sort lors de son impact initial sont accrus par le coup critique. Par exemple, si un personnage réussit un coup critique avec un *flèche acide de Melf*, seuls les dégâts initiaux sont doublés : le sort inflige 4d4 points de dégâts de type acide, puis les dégâts normaux à chaque round tant que l'acide est actif.

Un sort n'infligeant des dégâts que lorsqu'un jet de sauvegarde est raté peut néanmoins provoquer un coup critique, mais seule la partie du sort qui cause les dégâts est doublée. Par exemple, *désintégration* produit un rayon pour lequel il faut effectuer un jet d'attaque de contact à distance. Si le rayon touche une créature, la cible doit effectuer un jet de Vigueur et l'attaquant a une chance de bénéficier d'un coup critique. Si le jet de sauvegarde échoue, la créature est désintégrée, et le jet de critique n'a plus aucune importance. Si la cible réussit son jet de Vigueur, le sort lui inflige 5d6 points de dégâts, ou bien le double (10d6) si le jet de critique est réussi.

Les dégâts supplémentaires infligés par le biais d'un coup critique sont du même type que ceux infligés normalement par le sortilège. Par exemple, *rayon de froid* occasionne 1d3 points de dégâts de froid, donc un coup critique infligera 2d3 points de dégâts dus au froid. Un coup critique obtenu avec un sort qui absorbe l'énergie inflige le double des valeurs indiquées : un coup critique avec le sort *énergie négative* donne 2d4 niveaux d'énergie négative à la cible.

Certains sorts demandent la réussite d'un jet d'attaque mais n'infligent pas des dégâts réels, ils ne peuvent donc pas provoquer de coups critiques. Par exemple, *rayon affaiblissant* requiert un jet d'attaque au contact à distance. Le sort fait subir à la cible un malus d'altération en Force, mais il est dépourvu d'un quelconque type de dégâts : il ne donne donc pas lieu à un coup critique.

Attaques sournoises

Tout sort assimilé à une arme peut être utilisé pour effectuer une attaque sournoise. Comme pour toute autre attaque sournoise à distance, les sorts ne sont efficaces qu'à 9 mètres ou moins.

Une attaque sournoise réussie avec un sort assimilé à une arme inflige des dégâts supplémentaires correspondant aux pouvoirs du personnage dans ce domaine, dégâts qui seront considérés comme étant du même type que ceux du sort. Par exemple, un roublard du 10e niveau qui réussit une attaque sournoise avec une *flèche d'acide de Melf* inflige 2d4 points de dégâts d'acide, plus 5d6 points de dégâts supplémentaires, également dus à l'acide (le sort inflige les dégâts d'acide normaux au cours des rounds suivants). Les sorts qui absorbent l'énergie ou qui provoquent un affaiblissement de caractéristique se voient ajouter des dégâts de

type énergie négative, et non pas des niveaux d'énergie négative supplémentaires ou des pertes de caractéristiques accrues. Ainsi, un roublard du 10e niveau qui réussit une attaque sournoise avec un sort d'*énergie négative* fait acquérir 1d4 niveaux d'énergie négative à sa cible et lui inflige 5d6 points de dégâts de ce type.

Si une attaque sournoise avec un sort assimilé à une arme occasionne un coup critique, les dégâts du sort sont doublés, mais pas ceux de l'attaque sournoise (la règle habituelle s'applique).

Amusons-nous avec la prestidigitation

Le sort *prestidigitation* permet de générer, une heure durant, des effets magiques mineurs. Le personnage peut soulever lentement un objet ne pesant pas plus de 500 grammes, colorier, nettoyer ou salir un objet ne faisant pas plus de 30 cm de côté mais aussi chauffer, refroidir ou donner du goût à 500 grammes de matière non-vivante. Il est possible de créer des petits objets, mais ils seront fragiles et auront immanquablement l'air grossiers et artificiels. Tout changement d'état provoqué par ce sort (mis à part le fait de déplacer, nettoyer ou salir un objet) dure au maximum 1 heure.

Alors, à quoi sert la *prestidigitation* ? En fait, c'est l'un des tours les plus pratiques qui soit.

Attacher. Cet effet forme un nœud solide (équivalent à « prendre 10 » avec le don Maîtrise des cordes) à partir d'un fil, d'une cordelette, d'une corde ou d'un câble mesurant au plus 3 mètres de long. Deux objets correspondant à ces critères peuvent être attachés ensemble s'ils ne sont pas séparés de plus de 30 cm.

Chauffer. La température de l'objet peut être augmentée de 4,5° C mais jamais au-delà de 60° C. Après qu'une heure s'est écoulée, la température redevient normale.

Colorer. Il est possible de restaurer les teintes perdues ou d'en créer de nouvelles. Si une couleur est ajoutée, elle doit faire partie du spectre visible (rouge, orange, jaune, vert, bleu, indigo ou violet). Le schéma dessiné sur un objet ne peut pas être altéré (même par ajout de rayures ou de pois), mais on peut changer les couleurs pour que, par exemple, un vêtement bleu avec des rayures blanches devienne vert avec des rayures jaunes.

Coudre. Des travaux de couture s'opèrent magiquement dans les textiles ou le cuir. De nouveaux points ou des raccommodages peuvent être effectués. À l'inverse du tour de magie *réparation*, il est impossible de réparer des coupures, des déchirures ou de combler des trous (bien qu'il soit permis de coudre ensemble deux pans déchirés). Si le personnage dispose de fil, les coutures restent en place après la fin du sort, mais elles ne sont ni plus ni moins solides que des coutures normales. S'il n'a pas de fil, il est quand même possible d'utiliser cet effet, mais les coutures disparaissent après une heure.

Dessin. Le personnage crée une illusion visuelle en deux dimensions. Sa seule limite est son imagination. L'image peut être suspendue dans les airs (auquel cas elle reste immobile) ou bien placée sur un objet mobile, comme un bouclier. L'image ne peut mesurer plus de 30 cm de côté et s'efface après une heure au maximum.

Doigt de feu. Une flamme longue de 15 cm au maximum jaillit du doigt du jeteur de sorts. Elle est chaude et embrasera les matériaux inflammables. Avec cet effet magique, allumer une torche devient une action simple (au lieu d'une action complexe), mais allumer tout autre feu avec le doigt de feu exigera au moins l'emploi d'une action complexe (à la discrétion du MD).

Donner du goût. Il s'agit de donner à une substance un goût meilleur, moins bon ou simplement différent. On pourrait ainsi donner à du bouillon d'avoine le goût de la bisque de homard, mais les qualités nutritives de la substance ne changeront pas. La nourriture avariée reste avariée, une boisson empoisonnée reste mortelle, et les aliments non comestibles ne procurent aucune sustentation : on peut donner le goût d'un steak à une brindille, elle n'en restera pas moins une brindille.

Humidifier. L'objet devient humide au toucher pendant une heure. Les objets ainsi traités ont une résistance au feu (2) pendant cette durée.

Nettoyer. La poussière, la saleté et les traces peuvent être retirées des murs, des sols, de la vaisselle, des fenêtres, etc., pour laisser les surfaces et les objets impeccables. Le nettoyage s'opère au rythme par round; d'un volume correspondant au volume d'un cube de 30 cm d'arête, ou d'une surface correspondant à la surface d'un carré de 30 cm de côté. Cet effet magique ne peut retirer aucun objet étranger de taille Infime ou supérieure. La saleté ainsi retirée est évacuée de façon permanente, mais les objets lavés se saliront de nouveau de manière naturelle.

Polir. Cet effet fait briller le bois, le métal, la pierre, le cuir, le verre ou tout objet en céramique. L'objet doit avoir été nettoyé au préalable. Il reste brillant après la fin de l'effet magique, mais se ternit normalement par la suite.

Rassembler. Le personnage peut ranger proprement de nombreux objets. Ceux-ci ne doivent pas dépasser la taille Infime et leur poids collectif ne peut dépasser 500 grammes. En outre, deux des objets à rassembler ne doivent pas se trouver à plus de 3 mètres l'un de l'autre. Les objets réunis peuvent soit être rangés dans un conteneur en contact avec le jeteur de sorts, soit former une pile ou un amas également en contact avec le personnage.

Le rangement peut être sélectif : il est possible de prélever exclusivement les pièces dans une certaine zone.

Refroidir. On peut réduire la température d'un objet jusqu'à 1° C, mais jamais en dessous de 0° C. Après une heure, la température redevient normale.

Salir. Avec cet usage du sort, il est possible de souiller, salir et ternir les murs, les sols, les vêtements, la vaisselle, etc. À chaque round, on peut salir un objet d'un volume correspondant au volume d'un cube de 30 cm d'arête, ou d'une surface correspondant à la surface d'un carré de 30 cm de côté. La saleté ajoutée demeure après la fin de l'effet magique, mais les objets ainsi souillés peuvent être nettoyés normalement.

Transformer. Un objet de taille Infime et ne pesant pas plus de 250g peut être transformé en un autre objet, approximativement de la même taille.

Ce changement doit s'opérer au sein du même royaume (animal, végétal ou minéral). Par exemple, on peut changer un bout de papier en un morceau de tissu, puis le changer en rose. De même, on peut transformer une pièce en anneau, mais il est par contre impossible de changer un morceau de cuir en bout de papier.

Temps d'incantation

Certains sorts demandent plus d'une action pour être lancés, et il faut prendre en compte quelques considérations dans de telles circonstances.

Un sort exigeant 1 round (parfois indiqué aussi par 1 action complexe) occupe le mage du moment ou commence son tour jusqu'au moment ou son tour suivant s'achève. Aucune autre action qu'un pas de placement n'est autorisée. Si le personnage est sous l'effet d'un sort de *rapidité*, il pourra néanmoins effectuer son action partielle supplémentaire avant ou après la fin de l'incantation.

Si un sort demande un temps d'incantation de 1 minute (ou plus), toutes les actions du personnage à chaque round sont allouées au lancement du sort. Même sous l'effet du sort de *rapidité*, il est impossible de s'interrompre pour effectuer les actions partielles supplémentaires, mais celles-ci peuvent être employées pour achever l'incantation plus rapidement : deux actions partielles réduisent le temps d'incantation de 1 round. Par

exemple, si un personnage est affect par *rapidité* tout au long du lancement d'un sort d'*entrave*, qui nécessite 1 minute d'incantation, le sort sera achevé en six rounds et demi. Le sort est activé au demi-round final, ce qui permet au personnage d'effectuer une action partielle. En fait, ce jeteur de sorts a obtenu 1,5 actions par round. Il faut 10 actions pour jeter un sort exigeant 1 minute d'incantation (10 rounds= 10 actions). Aussi, approximativement 6,5 rounds suffisent pour qu'un lanceur affecté par *rapidité* atteigne son objectif de 10 actions.

Si le lanceur subit des dégâts ou toute autre distraction entre le moment où il commence son incantation et celui où il l'achève, il doit réussir un jet de Concentration pour éviter de perdre son sort. Commencer l'incantation donne lieu à une attaque d'opportunité, mais ce n'est plus le cas par la suite. Prenons un exemple : Mialyë est menacée par trois orques quand elle commence à lancer *convocation de monstres II*, dont le temps d'incantation est 1 action complexe (donc 1 round), et subit donc des attaques d'opportunité de la part de ses trois adversaires. Deux autres orques se rapprochent avant la fin du round, mais ces deux-là ne bénéficient pas d'attaques d'opportunité contre Mialyë, alors même qu'elle est en pleine incantation (mais ils peuvent tenter de la blesser et rompre sa concentration).

Les ensorceleurs et les dons de métamagie

Normalement, les ensorceleurs ne peuvent pas préparer leurs sorts en avance et doivent donc utiliser une action complexe pour jeter un sort modifié par un don de métamagie. Aucune action de déplacement n'est autorisée pendant le round où un tel sort est jeté, mais un pas de placement est autorisé avant ou après le lancement du sort. Si un sort exige un temps d'incantation supérieur à 1 action, le modifier à l'aide d'un don de métamagie ajoute une action complexe à son temps d'incantation.

Par exemple, Hennet lance un sort de *projectile magique* modifié par Quintessence des sorts. Il doit utiliser une action complexe pour jeter son sort, mais il peut faire un pas de placement pour quitter un espace menacé. S'il emploie Extension de durée avec un sort de *convocation des monstres I*, dont le temps d'incantation est une action complexe, il poursuit son lancement au cours du round suivant (comme pour tout sort dont le temps d'incantation dépasse 1 action). Quand son tour revient, néanmoins, le sort n'est pas achevé, et Hennet doit utiliser le reste de ce round pour le terminer. Il pourra toutefois faire un pas de placement à la fin de l'incantation.

RECHERCHE DES SORTS ORIGINAUX

La création d'un nouveau sort entièrement issu de votre imagination est un travail ardu, mais le jeu en vaut la chandelle, ne serait-ce que pour laisser une marque indélébile dans l'histoire des arts profanes. Comme Rary, Mordenkainen ou Bigby !

La recherche des sorts est l'une de ces rares situations où vous, votre personnage et le MD jouez tous un rôle. Votre personnage devra dépenser son argent et passer du temps à travailler sur le sort ; vous-même devrez écrire la description du sort et la soumettre à l'approbation du MD. Pour de plus amples précisions, reportez-vous au paragraphe « recherche de nouveaux sorts », et à « créer de nouveaux sorts », respectivement pages 42 et 95 du *Guide du Maître*.

Il est nécessaire d'avoir accès à une bibliothèque bien fournie. Cela implique qu'il faut en trouver une, soit en rejoignant une organisation de magiciens, soit en investissant 10.000 po pour l'achat d'une bibliothèque personnelle (voir chapitre 4 : les outils du métier).

La recherche prend au moins une semaine par niveau du sort, et s'accompagne d'une dépense de 1.000 po par semaine. Après cette période obligatoire, le personnage effectue un jet de Connaissance des sorts (DD 10 + niveau du sort). S'il réussit, il est en mesure de déterminer si le nouveau sort est viable ou non (voir ci-dessous). S'il échoue, le personnage n'apprend rien de nouveau et doit recommencer ce processus s'il désire persévérer. Il est possible de « faire 10 » sur le jet de Connaissance des sorts, mais pas de « faire 20 ».

Votre personnage doit disposer d'un endroit confortable, bien éclairé et tranquille pour pouvoir travailler. Tout endroit adéquat pour la préparation des sorts (voir le chapitre 10 : magie, dans le *Manuel des Joueurs*) convient également pour la recherche. On considère qu'il travaille 8 heures par jour et qu'il ne peut accélérer le processus en travaillant plus longtemps. Il est impossible de travailler sur plus d'un sort à la fois. Pendant son travail, le personnage ne peut rien faire d'autre, mais pendant ses périodes de repos, il a le loisir d'entreprendre des activités usuelles et peu fatigantes (marcher ou discuter, par exemple), mais il ne peut pas combattre, jeter des sorts, utiliser ou créer des objets magiques, voire effectuer, de façon plus générale, une tâche exigeante physiquement ou mentalement. Il peut s'arrêter périodiquement (pour les repas, les siestes, etc.) aussi souvent qu'il le souhaite, à condition de passer 8 heures à travailler dans une journée de 24 heures. Et impossible de prendre un jour de repos : une fois la recherche commencée, il faut achever le processus ou s'avouer vaincu. Si le personnage est dérangé pendant son travail, ou s'il passe moins de 8 heures à travailler sur son projet au cours d'une journée, tout est perdu et l'argent dépensé est gâché.

Est-ce qu'un sort original est viable ?

Cette partie s'adresse au MD, qui doit prendre la décision finale quant à la viabilité du sort recherché.

Il est conseillé d'utiliser les sorts existants comme points de repères pour évaluer les sorts inédits (avec une solide dose de bon sens), mais encore faut-il savoir ce qui fait d'un sortilège un repère. Quels sont ces sorts ? Le paragraphe suivant répond à ces questions.

Sorts repères

Les sorts repères sont un exemple de la capacité d'effet maximale pour un niveau et une fonction donnés. Comparer un nouveau sort à ces exemples offre une évaluation générale sa puissance relative, et donc de sa place.

La liste qui suit présente des sorts repères issus du *Manuel des Joueurs* pour tous les niveaux de sorts. Ils sont classés dans des catégories regroupant les sorts offensifs, défensifs ou utilitaires. Déterminez d'abord la catégorie du sort original, puis comparez-le aux sorts repères de la liste.

Sorts offensifs. Sont définis comme tels les sortilèges qui infligent des dégâts, mettent hors de combat ou tuent. La liste inclut pour chaque niveau au moins un sort qui occasionne des dégâts et un autre qui gêne l'ennemi d'une façon ou d'une autre. Un autre outil fondamental d'évaluation des sorts se trouve page 95 du *Guide du Maître*, il s'agit de la table 3–22 : maximum de dégâts possible pour les sorts profanes.

Projectile magique est un repère pour le 1er niveau, parce que les dégâts potentiels qu'il peut infliger ne dépassent pas le maximum spécifié dans la table pour un sort de son niveau. Il se trouve à la limite supérieure de cette évaluation (et il est même un peu trop puissant, en fait) parce qu'il n'autorise aucun jet de sauvegarde et n'exige pas de jet d'attaque de contact à distance. Le sort *sommeil* est un repère de par sa faculté de mettre plusieurs ennemis hors de combat. Il démontre les limites d'un sort de 1er niveau car dans la forme, l'attaque n'est pas dangereuse : les cibles sont endormies, leur énergie n'est pas absorbée et ils ne sont pas tués. On peut briser son effet au prix d'une action simple, et le nombre de victimes est limité.

Cercle de mort est un repère pour le 6e niveau qui démontre l'effet mortel le plus puissant possible pour un sort de ce niveau. Son existence implique qu'un effet à distance causant la mort n'est pas viable en dessous du 6e niveau, et il donne un exemple d'étendue maximale ainsi qu'une limite au nombre de créatures vivantes affectées (1d4 par niveau de lanceur, 20d4 au maximum).

Sorts défensifs. Les sorts de cette catégorie protègent le jeteur de sorts et son groupe. La liste pour chaque niveau comporte habituellement un sort qui améliore la classe d'armure ou les jets de sauvegarde, et un sortilège qui procure une immunité contre une attaque ou une réduction des dégâts subis.

Armure de mage constitue un bon repère pour le 1er niveau : il confère un modeste bonus à la CA qui ne se cumule pas aisément avec d'autres défenses (en l'occurrence l'armure). Le sort d'*endurance aux énergies destructives* démontre la limite de la réduction des dégâts accordée par un sort du 1er niveau.

Peau de pierre est un sort repère pour le 4e niveau qui montre à quel niveau un sort de réduction générale des dégâts est possible. Pour des raisons similaires, *globe d'invulnérabilité partielle* est un bon exemple d'effet anti-sorts.

Sorts utilitaires. D'habitude, les sorts de cette catégorie ne sont pas employés au combat. La liste comporte donc, pour chaque niveau, un sortilège de collecte d'informations et un sort qui confère un pouvoir spécial au sujet.

Rapidité et *vol* constituent de bons repères pour le 3e niveau, qui est le plus bas auquel on peut pratiquer des changements physiques réels plutôt que des illusions ou une simple assistance.

Sorts du 1er niveau

Offensifs : *charme-personne, projectile magique, sommeil.*

Défensifs : *armure de mage, bouclier, endurance aux énergies destructives.*

Utilitaires : *changement d'apparence, disque flottant de Tenser, pattes d'araignée, serviteur invisible.*

Sorts du 2e niveau

Offensifs : *flèche acide de Melf, poussière scintillante, toile d'araignée.*

Défensifs : *flou, protection contre les projectiles,, résistance aux énergies destructives.*

Utilitaires : *déblocage, détection de l'invisibilité, invisibilité, verrou du mage.*

Sorts du 3e niveau

Offensifs : *boule de feu, éclair, nuage nauséabond, suggestion.*

Défensifs : *clignotement, déplacement, protection contre les énergies destructives.*

Utilitaires : *clairaudience /clairvoyance, rapidité, vol.*

Sorts du 4e niveau

Offensifs : *assassin imaginaire, charme-monstre, énergie négative, tempête de grêle.*

Défensifs : *globe d'invulnérabilité partielle, peau de pierre.*

Utilitaires : *ancre dimensionnelle, invisibilité suprême, métamorphose, porte dimensionnelle.*

Sorts du 5e niveau

Offensifs : *brume mortelle, cône de froid, débilité, domination.*

Défensifs : *main interposée de Bigby, mur de fer, mur de force.*

Utilitaires : *contact avec les plans, contrat, façonnage de la pierre, passe-muraille, téléportation.*

Sorts du 6e niveau

Offensifs : *cercle de mort, désintégration, éclair multiple, suggestion de masse.*

Défensifs : *globe d'invulnérabilité renforcée, projection d'image, zone d'antimagie.*

Utilitaires : *analyse d'enchantement, contrat intermédiaire, dissipation suprême, légendes, mythes, rapidité de groupe, vision lucide.*

Sorts du 7e niveau

Offensifs : *boule de feu à retardement, doigt de mort, mot de pouvoir étourdissant, rayons prismatiques.*

Défensifs : *dissimulation suprême, renvoi des sorts.*

Utilitaires : *changement de plan, souhait limité, téléportation sans erreur, vision mystique.*

Sorts du 8e niveau

Offensifs : *charme de groupe, flétrissure, mot de pouvoir aveuglant, séquestration.*

Défensifs : *corps de fer, esprit impénétrable, protection contre les sorts.*

Utilitaires : *contrat suprême, localisation suprême, métamorphose universelle, passage dans l'éther, symbole.*

Sorts du 9e niveau

Offensifs : *absorption d'énergie, domination universelle, ennemi subconscient, nuée de météores, plainte d'outre-tombe.*

Défensifs : *arrêt du temps, prémonition, sphère prismatique.*

Utilitaires : *cercle de téléportation, portail, projection astrale, souhait.*

Dans les coulisses de D&D : évaluation des sorts

Ce chapitre présente bon nombre de sorts profanes inédits, dont certains constituent de bons exemples pour le créateur de sorts en herbe.

Voile anti-regard

Le voile anti-regard est un nouveau sort défensif du 2e niveau (voir plus loin), conçu pour procurer une certaine protection contre

les attaques de type regard. Ces puissantes attaques spéciales peuvent décimer un groupe, en particulier si ce dernier fait face à des ennemis qui en sont tous dotés.

L'effet du sort reproduit la possibilité offerte aux victimes potentielles : détourner les yeux pour éviter de regarder la créature menaçante. Le concepteur commence par comparer cet effet aux sorts repères défensifs de bas niveau, comme indiqué plus haut. Ne trouvant rien de comparable parmi les sorts du 1er niveau, il en conclut que *voile anti-regard* devra être classé parmi des sorts de plus haut niveau. Le concepteur note également que les attaques de type regard sont plutôt rares, et que l'effet du sort ne s'améliore pas au fur et à mesure que le niveau du lanceur augmente. Aussi, *voile anti-regard* est moins puissant que les repères du 3e niveau, qu'il s'agisse de *clignotement* (qui peut détourner quasiment toute forme d'attaque), *déplacement* (qui fonctionne contre les attaques au corps à corps et à distance) et *protection contre les énergies destructives* (qui peut annuler d'énormes quantités de dégâts quand un personnage de haut niveau le lance). Il est donc raisonnable de placer *voile anti-regard* au 2e niveau. Pour vérifier son évaluation, le concepteur compare le sort aux repères du 2e niveau (*flou, protection contre les projectiles*, et *résistance aux énergies destructives*) et constate qu'ils sont d'une utilité similaire.

Forme fantomatique

Forme fantomatique est un nouveau sort utilitaire du 5e niveau (voir plus loin), créé pour conférer simultanément aux ensorceleurs et aux magiciens mobilité et capacité défensive. Le lanceur devient intangible, mais reste capable d'interaction limitée avec les créatures tangibles, de façon très analogue à un fantôme employant son pouvoir de manifestation.

Forme fantomatique étant similaire au sort du 3e niveau *état gazeux*, le concepteur sait qu'il devra être au moins de ce niveau. Il est même indéniablement plus puissant qu'*état gazeux*, mais à quel point ? Le concepteur étudie les sorts repères du 4e niveau : *ancre dimensionnelle, porte dimensionnelle, invisibilité suprême* et *métamorphose*. Puisque *forme fantomatique* permet à son utilisateur de traverser un nombre illimité d'obstacles physiques en tant que créature intangible, il est plus puissant que *porte dimensionnelle* qui présente un pouvoir analogue, mais une seule fois par lancement. De même, le concepteur détermine que le nouveau sort est plus puissant que *métamorphose*, qui ne permet pas d'adopter une forme intangible et qu'*invisibilité suprême*, parce que le sujet du sort peut éviter un bien plus grand nombre de types d'attaques. Mais étant donné que *forme fantomatique* n'affecte qu'une seule créature et ne confère aucune capacité offensive, le concepteur le considère comme moins puissant que les sorts repères du 6e niveau comme *rapidité de groupe*.

Le concepteur en conclut donc que *forme fantomatique* équivaut peu ou prou aux sorts repères du 5e niveau tels que *passe-murailles* ou *téléportation*, car il n'affecte qu'une seule créature et ne permet pas à son utilisateur de voyager aussi loin qu'avec *téléportation*.

LISTE DES NOUVEAUX SORTS

Voici la liste des sorts inédits pour ensorceleurs et magiciens, avec un petit résumé de ses effets. Le reste du chapitre présente les descriptions de chaque sort par ordre alphabétique.

Sorts de niveau 0 (tours de magie)

Trans **Réparation de dégâts superficiels.** « Guérit » 1 point de dégâts subis par une créature artificielle.

Sorts de 1er niveau

Évoc **Orbe acide mineur.** Attaque de contact à distance, 1d8 points de dégâts dus à l'acide ; +1 orbe/deux niveaux au-dessus du 1er (maximum +5).

Orbe de feu mineur. Attaque de contact à distance, 1d8 points de dégâts dus au feu ; +1 orbe/deux niveaux au-dessus du 1er (maximum +5).

Orbe du froid mineur. Attaque de contact à distance, 1d8 points de dégâts dus au froid ; +1 orbe/deux niveaux au-dessus du 1er (maximum +5).

Orbe sonique mineur. Attaque de contact à distance, 1d8 points de dégâts dus au son ; +1 orbe/deux niveaux au-dessus du 1er (maximum +5).

Orbe électrique mineur. Attaque de contact à distance, 1d8 points de dégâts dus à l'électricité ; +1 orbe/deux niveaux au-dessus du 1er (maximum +5).

Nécro **Rayon d'énergie négative.** Attaque de contact à distance, 1d6 points de dégâts (énergie négative), +1d6 / deux niveaux au-dessus du 1er (maximum 5d6).

Trans **Réparation de dégâts légers.** « Guérit » 1d8 points de dégâts subis par une créature artificielle, +1/niveau (max. +5).

Sorts du 2e niveau

Abjur **Filtre.** Le sujet devient résistant aux substances toxiques inhalées.

Voile anti-regard. Le sujet a 50 % de chances d'éviter les attaques de type regard.

Ench **Flegme.** Le sujet résiste à la peur, à la coercition et aux effets de type moral.

Illus **Déguisement du mort-vivant.** Change l'apparence d'une créature morte-vivante.

Invoc **Strangulation.** Le sujet subit 1d4 points de dégâts chaque round alors que des mains apparaissent autour de son cou.

Trait de glace. Attaque à distance, 1d8 points de dégâts et 2 points d'affaiblissement à la Dextérité dus au froid.

Nécro **Fausse vitalité.** Octroie 1d10 points de vie temporaires, +1/niveau (max.+10)

Obédience du mort-vivant. Une créature morte-vivante obéit aux ordres du jeteur de sorts et ne l'attaque pas.

Trans **Réparation de dégâts modérés.** « Guérit » 2d8 points de dégâts subis par une créature artificielle, +1/niveau (max. +10).

Ruse du renard. Le sujet gagne 1d4+1 à sa valeur d'Intelligence pendant 1 heure par niveau.

Sagesse de la chouette. Le sujet gagne 1d4+1 à sa valeur de Sagesse pendant 1 heure par niveau.

Splendeur de l'aigle. Le sujet gagne 1d4+1 à sa valeur de Charisme pendant 1 heure par niveau.

Univ **Poche à familier.** Crée un refuge pour le familier du lanceur dans une autre dimension.

Sorts du 3e niveau

Div **Vision profane.** Les auras magiques sont désormais perceptibles par le lanceur.

Évoc **Rayonnement de glace.** Des morceaux de glace infligent 1d4 points de dégâts dus au froid et 1 point de dégâts d'impact par niveau (max. 10d4 de froid et 10 d'impact) dans un rayon de 9 mètres.

Invoc **Chandelle du cadavre.** Une main et une chandelle intangibles révèlent les créatures et les objets cachés.

Nécro **Mort simulée.** Une créature vivante volontaire apparaît morte.

Rayonnement d'énergie négative. 1d8 points de dégâts d'énergie négative, +1 par niveau (max. +10), dans un rayon de 6 mètres.

Trans **Réparation de dégâts importants.** « Guérit » 3d8 points de dégâts subis par une créature artificielle, +1/niveau (max. +15).

Univ **Amélioration de familier.** Le familier du personnage acquiert un modificateur de +2 à ses jets de sauvegarde et d'attaque, et à sa CA pendant 1 heure/niveau.

Sort du 4e niveau

Abjur **Résistance de groupe aux énergies destructives.** Comme *résistance aux énergies destructives*, mais sur un sujet / niveau.

Écran de dissipation d'Otiluke. Crée une barrière qui, au contact, dissipe la magie.

Évoc **Orbe acide.** Attaque de contact à distance, 1d6/niveau de dégâts dus à l'acide (maximum 15d6) distribués selon la volonté du lanceur.

Orbe de feu. Attaque de contact à distance, 1d6/niveau de dégâts dus au feu (maximum 15d6) distribués selon la volonté du lanceur.

Orbe du froid. Attaque de contact à distance, 1d6/niveau de dégâts dus au froid (maximum 15d6) distribués selon la volonté du lanceur.

Orbe sonique. Attaque de contact à distance, 1d6/niveau de dégâts dus au son (maximum 15d6) distribués selon la volonté du lanceur.

Orbe électrique. Attaque de contact à distance, 1d6/niveau de dégâts dus à l'électricité (maximum 15d6) distribués selon la volonté du lanceur.

Nécro **Onde d'énergie négative.** Vague d'énergie négative qui intimide ou renforce 1d6 DV/ niveau (max. 15 DV) de morts-vivants.

Trans **Réparation de dégâts critiques.** « Guérit » 4d8 points de dégâts subis par une créature artificielle, +1/niveau (max. +20).

Vision dans le noir de groupe. Comme *vision dans le noir*, mais affecte toutes les créatures dans un rayon de 3 mètres autour du lanceur.

Univ **Endurcissement de familier.** Le familier du personnage gagne +2 à son armure naturelle et a 25 % de chances d'éviter les coups critiques pendant 1 heure / niveau.

Sorts du 5e niveau

Abjur **Absorbeur d'énergie destructive.** Absorbe 1d6 points de dégâts par niveau (max. 15d6) d'un type précis d'énergie destructive.

Sanctuaire secret de Mordenkainen. Empêche quiconque de regarder ou d'effectuer une scrutation sur une zone pendant 24 heures.

Nécro **Mur d'esprits.** Crée un mur formé d'esprits gémissants qui inspire la terreur ; 1d10 points de dégâts d'énergie négative au contact.

Trans **Forme fantomatique.** Le lanceur devient intangible.

Vol de groupe. Comme *vol*, mais affecte un sujet à portée par niveau.

Sorts du 6e niveau

Nécro **Mort des morts-vivants.** Détruit 1d4 DV/niveau de morts-vivants (max. 20d4).

Univ **Transfert de sorts au familier.** Le personnage transfère des sortilèges à son familier.

Sorts du 7e niveau

Abjur **Écran de dissipation suprême d'Otiluke.** Crée une barrière qui, au contact, dissipe la magie (mais comme une *dissipation suprême*).

Immunité contre une énergie destructive. Le sujet est immunisé contre les dégâts causés par une forme d'énergie destructive.

Trans **Téléportation de masse.** Comme *téléportation*, mais le lanceur peut emporter plus de poids et n'est pas obligé d'accompagner ce qu'il téléporte.

Sorts du 8e niveau

Abjur **Verrou dimensionnel.** La téléportation et les autres formes de voyages dimensionnels sont impossibles pendant 1 jour / niveau.

Évoc **Hurlement assourdissant.** Un hurlement dévastateur inflige 20d6 points de dégâts soniques ; il étourdit les créatures et endommage les objets.

Sorts du 9e niveau

Abjur **Absorption.** Absorbe les sorts jetés contre le personnage, qui peut utiliser leur énergie pour ses propres sorts.

Évoc **Prévoyance en chaîne.** Comme *prévoyance*, mais trois sorts (au maximum) peuvent être déclenchés.

Nécro **Refuge d'essence vitale.** La force vitale du lanceur est enfermée dans un petit réceptacle. Il ne peut être tué tant que ce réceptacle reste intact.

Le sort de *permanence* et les nouveaux sorts

Avec le sort *permanence*, il est possible de rendre les sorts inédits suivants permanents sur la personne du jeteur de sorts. Pour plus d'information, reportez-vous à la description du sort *permanence*, page 243 du *Manuel des Joueurs*.

Sort	Niveau minimum	Coût en PX
Vision profane	11e	1.500

Permanence est utilisable pour rendre permanents les sorts suivants sur le jeteur de sorts lui-même, une autre créature ou un objet (selon le cas) :

Sort	Niveau minimum	Coût en PX
Amélioration de familier	11e	1.500
Endurcissement de familier	12e	2.000

Permanence est utilisable pour rendre permanents les sorts suivants sur un objet ou une zone :

Sort	Niveau minimum	Coût en PX
Poche à familier	10e	1.000
Écran de dissipation d'Otiluke	12e	2.000
Mur d'esprits	13e	2.500
Sanctuaire secret de Mordenkainen	13e	2.500
Écran de dissipation suprême d'Otiluke	15e	3.500
Verrou dimensionnel	16e	4.000

Descriptions des sorts

Absorbeur d'énergie destructive

Abjuration
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts
Durée : jusqu'à épuisement du potentiel ou 24 heures

Ce sort procure une protection contre les dégâts dus aux différents types d'énergie destructive : acide, électricité, feu, froid et son. Le sort protège également l'équipement du mage. Lorsque celui-ci est exposé à des dégâts de type énergie destructive, une aura multicolore environne le personnage et absorbe jusqu'à 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur (15d6 au maximum), du type d'énergie qui a déclenché l'effet du sort. L'aura protectrice reste en place pendant 1 round ou jusqu'à ce qu'elle ait absorbé tout son potentiel de dégâts. Une fois que l'aura a commencé à absorber des dégâts, il est impossible de changer le type de dégâts qu'elle absorbe.

Absorbeur d'énergie destructive ne se cumule pas avec *endurance aux énergies destructives, résistance aux énergies destructives* et *protection contre les énergies destructives.* Si le personnage bénéficie d'un *absorbeur d'énergie destructive* et de l'un de ces autres sorts, l'absorbeur protège des dégâts jusqu'à ce qu'il soit épuisé, quel que soit le type d'énergie contre lequel protège le ou les autres sorts. Si le personnage est victime d'un autre type d'énergie une fois l'absorbeur activé, tout sort de défense contre le second type d'énergie reste viable.



Par exemple, Mialyë jette *absorbeur d'énergie destructive* sur elle-même et reçoit une *protection contre les énergies destructives* (feu) et une *résistance contre les énergies destructives* (froid) grâce à Jozan. Un peu plus tard, un dragon blanc et un groupe d'ogres surprennent le groupe de Mialyë. Les ogres jettent des fiasques de feu grégeois sur Mialyë, ce qui déclenche son *absorbeur d'énergie destructive.* Ce sort élimine facilement tous les dégâts qu'aurait du subir Mialyë, et le sort de *protection contre les énergies destructives* (feu) n'est pas mis à contribution. Toujours dans le round de surprise, un instant après, le dragon déchaîne son souffle. L'*absorbeur d'énergie destructive* la protégeant du feu, il est totalement inefficace contre les dégâts de type froid infligés par ce souffle, mais Mialyë bénéficie encore de tous les avantages liés au sort de *résistance contre les énergies destructives* (froid).

Absorption

Abjuration
Niveau : Ens/Mag 9
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : jusqu'à épuisement du potentiel ou 10 minutes / niveau

Les sorts (et les effets des pouvoirs magiques) qui prennent le personnage pour cible sont absorbés et leur énergie est conservée jusqu'à ce qu'il les utilise pour jeter ses propres sortilèges. Ce pouvoir d'abjuration ne fonctionne que contre les sorts qui prennent directement le personnage pour cible. Les effets et les sorts de zone ne sont pas affectés. *Absorption* est également inefficace vis-à-vis des sorts de contact à distance.

7 à 10 (1d4+6) niveaux de sort seront affectés par l'absorption. Le MD jette secrètement le dé et note le nombre exact. Chaque sort absorbé soustrait son niveau du total d'absorption restant.

Un sort peut être affecté de façon partielle. Le résultat du jet de dés précédent est soustrait du niveau du sortilège qui vise le personnage. Divisez les niveaux restants au sort par son niveau de sort original pour déterminer la fraction de l'effet qui traverse l'absorption. Pour les sorts infligeant des dégâts, le personnage subit cette fraction des dégâts. Pour les sorts qui n'occasionnent pas de dégâts, le personnage a eu une chance proportionnelle à cette fraction d'être affecté. Par exemple, il reste 3 niveaux de sorts à une absorption et un sortilège de *domination universelle* cible le personnage. *Domination universelle* est un sort de 9e niveau : (9–3) divisé par 9 fait 6/9, soit 66 % du sort. Il existe donc 66 % de chances que le personnage protégé par l'absorption soit affecté par la domination. Si c'est le cas, le jet de sauvegarde éventuellement autorisé par le sort s'applique encore.

Le lanceur de sort peut utiliser l'énergie des sortilèges « capturée » pour jeter n'importe quel sort préalablement préparé, sans que la préparation s'efface de sa mémoire (il faut tenir un compte des niveaux de sort absorbés et utilisés). Autrement dit, le sort préparé ne disparaît pas de la mémoire du personnage parce qu'il n'a pas utilisé l'énergie magique « préparé » pour lancer le sort. Si le personnage est un ensorceleur, l'énergie accumulée est utilisable pour jeter n'importe lequel des sorts qu'il connaît. Les niveaux d'énergie accumulés doivent atteindre le niveau du sort à jeter, et le personnage doit posséder (et utiliser) les composantes matérielles requises pour ce sortilège.

Amélioration de familier

Universel
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : le familier du lanceur
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : aucun (inoffensif)
Résistance à la magie : oui

Le familier est empli d'une vigueur nouvelle. Tant que le sort prend effet, il bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 à ses jets d'attaque, de sauvegarde et aux dégâts qu'il inflige avec ses armes naturelles. Le familier reçoit également un bonus d'esquive de +2 à sa classe d'armure.

Chandelle du cadavre

Invocation (Création)
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : une main fantomatique et une chandelle
Durée : 1 minute/niveau (T) (voir description)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Une main fantomatique portant une chandelle allumée apparaît à l'endroit désigné par le lanceur. La chandelle émet de la lumière dans un rayon de 1,50 mètres. La main se déplace suivant la volonté du personnage (aucune concentration n'est requise) : en avant ou en arrière, vers le haut ou vers le bas, tout droit ou en contournant les coins de murs, etc. La main se déplace à une vitesse maximale de 15 mètres par round. Elle disparaît si la distance entre elle et le personnage excède la portée du sort. La main comme la chandelle sont intangibles et peuvent traverser les objets, ce qui en fait un outil très utile pour simuler une présence fantomatique.

La *chandelle du cadavre* illumine les objets et les créatures cachés, éthérés et invisibles, qui prennent une apparence légèrement plus visible avec des contours incertains. Les créatures éthérées restent inaccessibles à partir du plan Matériel (sauf avec les effets de type force), mais celles qui sont invisibles n'ont qu'un camouflage de 75 % lorsqu'elles se trouvent à moins de 1,50 mètres de la chandelle.

La lueur fantomatique a également pour effet de rendre les créatures intangibles un peu plus matérielles (y compris la main elle-même). Dans un rayon de 1,50 mètres autour de la chandelle, ces créatures conservent tous les avantages habituels de leur état, mais leur chance d'éviter les attaques en provenance de créatures tangibles tombe à 30 %.

La main, de taille Minuscule, est dotée de 1 point de vie par niveau de lanceur et d'une CA 14 + un bonus de parade égal au modificateur de Charisme du mage. Ses jets de sauvegarde sont identiques à ceux de son invocateur, et elle est immunisée contre les sorts qui ne font pas de dégâts (mis à part *désintégration*). L'effet du sort se termine si la main est détruite.

Composante matérielle : une partie d'un cadavre n'ayant jamais été traité par un produit le préservant de la décomposition.

Déguisement du mort-vivant

Illusion (hallucination)
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : une créature morte-vivante tangible
Durée : 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun (inoffensif)

Comme *changement d'apparence* (voir page 185 du *Manuel des Joueurs*), mis à part les données ci-dessus. Le jeteur de sorts détermine la nouvelle apparence du mort-vivant.

Focaliseur : un cocon de sphinx tête de mort (un papillon).

Écran de dissipation d'Otiluke

Abjuration
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : soit un mur composé d'un carré de 3 m de côté/niveau, soit une sphère ou un hémisphère dont le rayon est de 30 cm/niveau au maximum
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sortilège crée un écran immobile et opaque, scintillant d'une énergie violette. Toute créature ou objet non tenu (ou non porté) qui traverse l'écran est affecté par un effet de *dissipation de la magie* ciblé dont le niveau de lanceur est celui du mage (voir page 206 du *Manuel des Joueurs*).

Le personnage effectue un jet de dissipation contre le ou les sorts qui affectent l'objet ou la créature. Un jet de dissipation se joue de la façon suivante : 1d20 +1 par niveau du lanceur contre un DD de 11 + le niveau de l'autre jeteur de sorts. L'écran n'a aucun effet sur les objets portés par une créature.

Si un objet magique sans propriétaire passe au travers de l'écran, un jet de dissipation doit être fait contre le niveau de lanceur de l'objet. S'il est réussi, toutes les propriétés magiques de l'objet sont annulées pendant 1d4 rounds.

Les effets des sorts qui n'opèrent pas sur des objets ou des créatures ne peuvent pas traverser l'écran. Un sort de *désintégration* ou de *dissipation de la magie* (réussi) détruisent l'*écran de dissipation d'Otiluke*, tandis qu'une *zone d'antimagie* le réprime mais ne le dissipe pas.

Composante matérielle : une fine plaque de cristal (verre au plomb).

Écran de dissipation suprême d'Otiluke

Abjuration
Niveau : Ens/Mag 7

Ce sort est semblable à l'*écran de dissipation d'Otiluke*, si ce n'est que le bonus maximal pouvant être affecté au jet de dissipation est égal à +20 et non +10.

Endurcissement de familier

Universel
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : le familier du lanceur
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : aucun (inoffensif)
Résistance à la magie : oui

Le familier du mage devient plus résistant. Jusqu'à la fin du sort, il acquiert un bonus d'altération de +2 à son armure naturelle, et il existe 25 % de chances pour qu'il évite les dégâts supplémentaires causés par les attaques sournoises et les coups critiques (bien que l'attaque donne lieu aux dégâts normaux). Le familier reçoit également 2d8 points de vie temporaires.

Fausse vitalité

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Cible : une créature vivante touchée

Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à ce que les points de vie acquis soient perdus

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

Le mage acquiert grâce à ce sort un pouvoir limité pour éviter la mort. Tant que le sort est actif, le sujet gagne 1d10 points de vie temporaires, +1 par niveau (1d10+10 au maximum).

Composante matérielle : une petite quantité d'alcool ou d'eau-de-vie distillée, que l'on utilise pour tracer certains symboles sur le corps du sujet pendant l'incantation. Ces symboles ne sont plus visibles lorsque l'alcool s'évapore.

Filtre

Abjuration

Niveau : Prê 2, Dru 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M / FD

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Cible : la créature touchée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

Ce sort crée une bulle invisible qui protège le corps du sujet en filtrant tous les éléments nocifs et toxiques présents dans l'air. La créature ainsi défendue ne peut subir aucun dégât et aucune pénalité dont l'origine est un poison inhalé (naturel ou alchimique). De même, elle est protégée contre les poisons magiques créés par des sortilèges du 4e niveau ou moins (comme *nuage nauséabond*) et jetés par des créatures de 8 dés de vie ou moins. Contre des effets plus puissants, la créature bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 sur tout jet de sauvegarde autorisé.

Composante matérielle profane : un fil de toile d'araignée et un morceau de coton.

Flegme

Enchantement [mental]

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round

Portée : contact

Effet : la créature vivante touchée

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort retire toute émotion chez la créature touchée. Le sujet devient ainsi immunisé contre les effets de terreur et de coercition du 2e niveau (ou moins), et gagne un bonus de circonstances de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur et de coercition des niveaux plus élevés. De plus, les bonus et les malus de type moral n'affectent plus le sujet tant que le sort prend effet. Néanmoins, le manque de passion du sujet impose une pénalité de circonstances de –4 sur les jets de Charisme.

Si l'individu ciblé était préalablement victime d'un effet de coercition ou de terreur, un jet de sauvegarde raté permet d'annuler cet effet et laisse le sujet dans un état d'hébétude pendant un round.

Composante matérielle : une petite pierre.

Forme fantomatique

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Le mage adopte une forme visible et intangible, semblable à l'apparence d'un fantôme utilisant son pouvoir de manifestation. Tant que le sort agit, le corps du personnage est transporté dans le plan Éthéré. Il est visible et peut être attaqué par des créatures du plan Matériel, mais il n'a pas de corps tangible. Le mage ne peut être atteint que par les armes magiques +1 (ou mieux), les sorts, les pouvoirs magiques et les pouvoirs surnaturels. Même lorsqu'il est touché par un sort ou une arme magique, il y a 50 % de chances pour que les dégâts en provenance d'une source matérielle soient ignorés (à l'exception des effets de type force, tels que *projectile magique* ou les attaques effectuées à l'aide d'armes *spectrales*).

Les créatures situées sur le plan Matériel ignorent tous les bonus d'armure et d'armure naturelle du mage, mais ce dernier acquiert un bonus de parade égal à son modificateur de Charisme (au moins +1, même si la valeur de Charisme ne devrait donner lieu à aucun bonus). Le jeteur de sorts ne peut pas attaquer ses ennemis du plan Matériel, à moins de disposer d'une arme *spectrale*. Dans ce dernier cas, la valeur de Force ne procure aucun bonus, mais le modificateur de Dextérité s'applique à tous les jets d'attaque au corps à corps. Les sorts du mage affectent leurs cibles du plan Matériel tout à fait normalement, à moins que le sort n'exige un contact (les sorts de contact ne fonctionnent pas sur les créatures du plan Matériel). Contre des adversaires situés dans le plan Éthéré, toutes les attaques et les protections du personnage fonctionnent normalement.

Lorsque le mage est intangible, il lui est impossible de courir, mais il peut voler à sa vitesse normale (avec une manœuvrabilité parfaite). Le personnage peut traverser les objets solides comme toute créature intangible.

Quand le sortilège prend fin, le mage retourne complètement sur le plan Matériel. Si ce retour s'effectue à l'intérieur d'un objet solide (comme un mur épais), le personnage est expulsé vers l'espace libre le plus proche et subit 1d6 points de dégâts par espace de 1,50 mètres traversé lors de cette éjection.

Hurlement assourdissant

Évocation [son]

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 8

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : une ligne de 1,50 mètres de haut et de large, et un cône (voir description)

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : oui (objet)

Le personnage libère un hurlement tonnant et dévastateur. Son premier effet est de produire une ligne d'énergie sonique intense mesurant 1,50 mètres de haut et autant de large, aussi longue que la portée du sort. Les objets constitués de métal, de pierre et de cristal subissent 20d6 points de dégâts. Les créatures tenant des objets vulnérables peuvent tenter un jet de Réflexes pour annuler ces dégâts. Les objets qui survivent au premier effet ne sont pas sujets au second.

Le second effet du sort est un cône de son centré sur la ligne. Quiconque se trouvant dans cette zone subit 10d6 points de dégâts, perd l'ouïe pendant 4d6 round et est étourdi pendant 1 round. Un jet de Vigueur réussi annule l'effet d'étourdissement et réduit de moitié les dégâts comme la durée de la surdité. Objets fragiles et créatures cristallines subissent 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur du personnage (avec un maximum de 20d6). Les individus tenant des objets fragiles peuvent les protéger en réussissant un jet de Réflexes.

En plus des effets évidents, un personnage sourd subit un malus de –4 à l'initiative et a 20 % de chances de rater son incantation chaque fois qu'elle tente de lancer un sort comprenant une composante verbale (V). Le sort *cri suprême* n'a aucun effet dans la zone d'effet d'un sort de *silence*.

Focaliseur profane : un petit cor d'ivoire ou de métal.

Immunité contre les énergies destructives

Abjuration
Niveau : Prê 6, Dru 6, Ens/Mag 7
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 24 heures
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Ce sort accorde au sujet une protection totale contre n'importe lequel des cinq types d'énergie destructive, au choix : acide, électricité, feu, froid et son. Le sort protège également l'équipement du sujet.

Immunité contre les énergies destructives ne protège que contre les dégâts. Le sujet peut encore souffrir d'effets secondaires indésirables, tels que la noyade dans l'acide (puisque les dégâts dus à la noyade résultent d'un manque d'oxygène), l'assourdissement dû à une attaque sonique, ou le fait d'être immobilisé dans la glace.

Note : *immunité contre les énergies destructives* ne se cumule pas avec les sorts *endurance aux énergies destructives*, *résistance aux énergies destructives* et *protection contre les énergies destructives*. Si un personnage est défendu par l'*immunité contre les énergies destructives*, les autres sorts deviennent inutiles.



Métamorphose

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 4, Rôd 4
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 heure/jour (T)

Ce sort est semblable à *métamorphose provoquée*, si ce n'est que le personnage est lui-même le sujet du sortilège.

Désormais, le reste de la description du *Manuel des Joueurs* ne s'applique plus.

Note : cette version du sort est officielle. Elle supprime et remplace la version décrite dans le *Manuel des Joueurs*.

Métamorphose provoquée

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m+3 m/niveau)
Cible : une créature
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Comme son nom l'indique, ce sort transforme la créature choisie par le mage. La nouvelle forme peut aller de Minuscule (Min) à une taille de plus que celle de la cible. En outre, cette forme ne peut pas posséder plus de dés de vie que n'en ont le mage ou le sujet (prenez le plus haut total des deux), et dans tous les cas, jamais plus de 15 dés de vie. Un sujet ne peut être transformé en créature artificielle, élémentaire, Extérieur ou mort-vivant, à moins qu'il n'appartienne déjà à l'une de ces catégories.

En se métamorphosant, le sujet récupère autant de points de vie que s'il venait de se reposer une journée entière (mais cela ne lui permet pas de regagner les points de caractéristique temporairement perdus, ni de bénéficier des autres avantages d'une journée de repos ; de plus, ce gain ne s'effectue que lors de la métamorphose initiale, pas quand la cible retrouve sa forme normale). À sa mort, la créature reprend ses traits habituels, sans pour autant revenir à la vie.

Le sujet conserve ses caractéristiques mentales mais acquiert les caractéristiques physiques et les pouvoirs naturels de la créature dont il prend la forme. Les caractéristiques physiques incluent la taille et les valeurs de Force, de Dextérité et de Constitution. Les pouvoirs naturels comprennent l'armure, les attaques physiques (coups de griffe, morsure, coups de patte arrière et constriction, par exemple, mais pas ce qui est pétrification, souffle, absorption d'énergie, etc.) et les caractéristiques physiques évidentes (présence ou absence d'ailes, nombre d'appendices, etc.). Ils incluent également les modes de déplacement normaux de la créature obtenue, tels que la marche, la nage ou le vol (si elle est pourvue d'ailes), mais pas le vol magique ou les modes de déplacement magiques comme *changement de plan*, *clignotement*, *porte de phase*, *porte dimensionnelle*, *téléportation* ou *téléportation sans erreur*. Une cible dotée de plusieurs paires de bras (ou autres appendices) ne bénéficie pas d'attaque supplémentaire, ni d'une meilleure efficacité pour une attaque à deux mains. Les vitesses extrêmement grandes atteintes par certaines créatures (on définit généralement comme telles des vitesses supérieures à 18 mètres au sol et 36 mètres en vol) résultent souvent d'un pouvoir magique, aussi ce sort ne les confère-t-il pas. Les autres pouvoirs non magiques (telles que la vision nocturne du hibou) sont considérées comme des pouvoirs naturels. L'individu transformé les acquiert donc normalement.

Toute partie du corps ou objet séparé de la créature transformée reprend sa forme d'origine.

Les nouvelles caractéristiques et pouvoirs de la créature transformée correspondent à celles d'un individu moyen de l'espèce choisie. Il est donc impossible de transformer quelqu'un en haltérophile pour lui conférer une grande Force. De même, le mage ne peut choisir une version plus massive ou plus puissante de la créature choisie (non plus qu'une forme plus faible ou plus petite). Le mage est dans l'impossibilité de transformer le sujet en une variante de la créature choisie : on peut métamorphoser quelqu'un en ogre, mais pas en ogre demi-dragon.

Le sujet conserve son Intelligence, sa Sagesse, son Charisme, son niveau, sa classe, ses points de vie (et ce, bien que sa valeur de Constitution ait pu changer), son alignement, ses bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde de base (ses nouvelles valeurs de Force, de Dextérité et de Constitution pouvant bien sûr affecter le résultat final de ces jets). Il fait toujours partie du même type de créature (par exemple, les humanoïdes) et garde ses sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs extraordinaires, mais pas ses pouvoirs surnaturels. Il peut jeter tous les sorts pour lesquels il possède encore les composantes matérielles (à condition d'avoir une voix et des mains d'humanoïde pour les composantes verbales et gestuelles).

Il n'acquiert pas les pouvoirs magiques de sa nouvelle forme, pas plus que ses pouvoirs surnaturels (souffle, regard, etc.) ou extraordinaires.

Quand la métamorphose se produit, l'équipement du sujet (s'il en possède) se transforme avec lui. Si la créature ainsi obtenue n'utilise jamais d'équipement (c'est le cas des aberrations, animaux, créatures artificielles, créatures magiques, dragons, élémentaires, monstres primitifs, plantes et vases, vermine et certains Extérieurs, morts-vivants et métamorphes), celui-ci fusionne avec sa nouvelle forme et devient inutilisable. Composantes matérielles et focaliseurs intégrés de cette manière ne peuvent plus servir à lancer des sorts. À l'inverse, si la nouvelle forme peut se servir d'équipement (c'est le cas des fées, géants, humanoïdes, ainsi que certains Extérieurs et la plupart des morts-vivants ou métamorphes), celui-ci se modifie pour s'adapter à la nouvelle taille, tout en conservant ses propriétés. En cas de doute, référez-vous à la description de la créature obtenue dans le *Manuel des Monstres*. Le mage peut définir lui-même les caractéristiques mineures de la nouvelle forme du sujet (couleur de peau, de cheveux, etc.) tout en restant dans le cadre de ce que propose le type de créature auquel il est désormais apparenté. Il en va de même pour le poids, la taille et le sexe de la nouvelle forme. Le sujet peut être métamorphosé en un autre spécimen de sa propre race, voire en lui-même.

Les caractéristiques moyennes du sujet font de lui un membre standard de sa nouvelle race. Utiliser *métamorphose provoquée* pour se déguiser procure un bonus de +10 aux jets de Déguisement.

Il est impossible d'obtenir un état intangible ou gazeux à l'aide de ce sort, et les créatures qui sont naturellement dans l'un de ces états sont immunisées contre *métamorphose provoquée*. Un métamorphe (loup-garou, doppelganger, druide de niveau élevé, etc.) peut reprendre sa forme normale à tout moment. Il lui en coûte une action simple.

Composante matérielle : un cocon vide.

Note : cette version du sort est officielle. Elle supprime et remplace la version décrite dans le *Manuel des Joueurs*.

Mort des morts-vivants

Nécromancie
Niveau : Prê 6, Ens/Mag 6
Composantes : V, G, M/FD
Zone d'effet : plusieurs créatures mortes-vivantes se trouvant dans un rayonnement de 15 mètres
Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est identique à *cercle de mort*, si ce n'est qu'il détruit les créatures mortes-vivantes comme indiqué ci-dessus et que les morts-vivants disposant de plus de 9 DV peuvent être affectés.

Composante matérielle : la poudre d'un diamant pulvérisé valant au moins 500 po.

Mort simulée

Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : une créature vivante et volontaire dont le niveau ou les dés de vie n'excèdent pas ceux du lanceur
Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Ce sort place le sujet dans une condition semblable à la mort. Au choix du jeteur de sorts, il peut s'agir d'un état cataleptique impossible à distinguer d'un véritable décès, ou d'un sommeil profond, voire comateux. Le sujet est capable d'entendre, de sentir et de déterminer ce qui se passe autour de lui, mais il est aveugle et dépourvu de tout sens gustatif ou olfactif. Il n'a plus besoin de manger, boire ou respirer.

Tant que le sort agit, le sujet est immunisé contre les dégâts temporaires, et tout affaiblissement de caractéristique ou dégâts subis sont réduits de moitié. De plus, le sujet est immunisé contre les attaques affectant l'esprit, la paralysie, le poison, les maladies et l'absorption d'énergie. Les effets d'un poison ou d'une maladie agissant déjà dans l'organisme du sujet quand le sort prend effet sont suspendus jusqu'à la fin du sort. Si le sujet a reçu des niveaux négatifs lorsque le sort est jeté, le jet de sauvegarde pour s'en défaire est reporté à la fin de l'effet du sort.

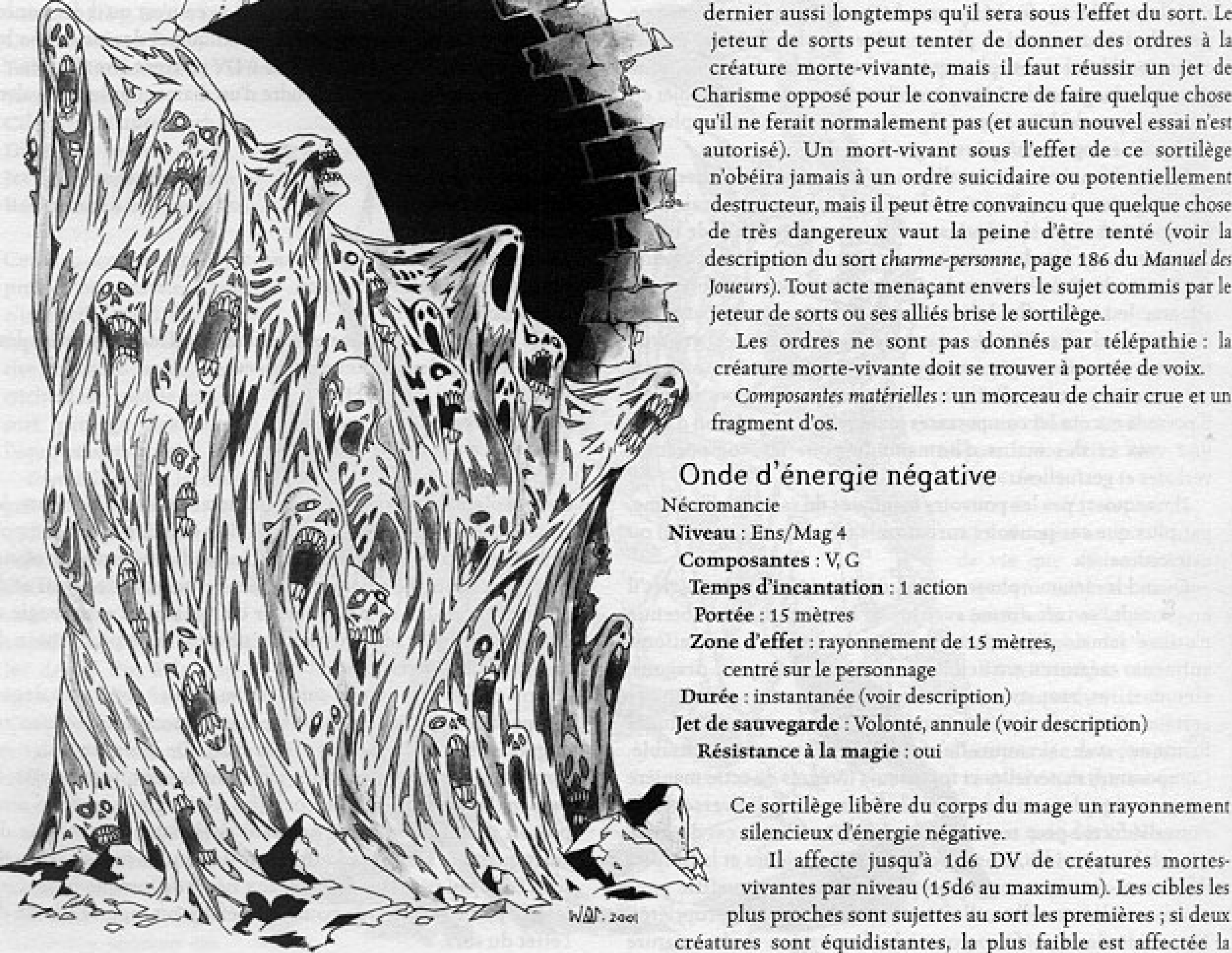
Mur d'esprits

Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 15 mètres
Effet : soit un mur composé de 9 m²/niveau, soit une sphère ou un hémisphère dont le rayon est de 30 cm/niveau au maximum
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sortilège crée une masse immobile et tourbillonnante de formes d'un blanc verdâtre qui ressemblent à des esprits tourmentés. Un côté du mur choisi par le mage émet un grondement sourd qui oblige les créatures se trouvant au sein d'une émanation de 18 mètres à réussir un jet de Volonté ou fuir, paniquées, pendant 1d4 rounds (il s'agit d'un effet sonique de terreur).

La barrière n'est que partiellement matérielle mais elle est opaque et offre un camouflage total. Elle bloque les effets magiques et confère un abri de 90 % contre les attaques physiques. Les créatures peuvent facilement traverser le mur d'esprits, mais ce passage a un prix. Une créature vivante qui se contente de toucher le mur subit 1d10 points de dégâts, sa force vitale étant perturbée par ce simple contact. Toute créature vivante qui traverse réellement le mur souffre des mêmes dégâts que ci-dessus, et doit réussir un jet de Vigueur pour éviter de recevoir un niveau d'énergie négative.

Composante matérielle : une gemme transparente à multiples facettes.



Obédience du mort-vivant

Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : une créature morte-vivante
Durée : 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : oui

Ce sort accorde au personnage un certain degré de contrôle sur une créature morte-vivante. Les morts-vivants dénués d'Intelligence (comme les squelettes et les zombies) n'ont droit à aucun jet de sauvegarde contre ce sort, à l'inverse des morts-vivants intelligents.

Quand le contrôle s'exerce sur un être dénué d'esprit, il est impossible de communiquer autre chose que des ordres de base, tels que « viens ici », « va là-bas », « attaque », « reste immobile », etc. Un sujet intelligent perçoit, lui, les mots et les actions du personnage de la façon la plus favorable. Il n'attaquera pas ce dernier aussi longtemps qu'il sera sous l'effet du sort. Le jeteur de sorts peut tenter de donner des ordres à la créature morte-vivante, mais il faut réussir un jet de Charisme opposé pour le convaincre de faire quelque chose qu'il ne ferait normalement pas (et aucun nouvel essai n'est autorisé). Un mort-vivant sous l'effet de ce sortilège n'obéira jamais à un ordre suicidaire ou potentiellement destructeur, mais il peut être convaincu que quelque chose de très dangereux vaut la peine d'être tenté (voir la description du sort *charme-personne*, page 186 du *Manuel des Joueurs*). Tout acte menaçant envers le sujet commis par le jeteur de sorts ou ses alliés brise le sortilège.

Les ordres ne sont pas donnés par télépathie : la créature morte-vivante doit se trouver à portée de voix.

Composantes matérielles : un morceau de chair crue et un fragment d'os.

Onde d'énergie négative

Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 15 mètres
Zone d'effet : rayonnement de 15 mètres, centré sur le personnage
Durée : instantanée (voir description)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Ce sortilège libère du corps du mage un rayonnement silencieux d'énergie négative.

Il affecte jusqu'à 1d6 DV de créatures mortes-vivantes par niveau (15d6 au maximum). Les cibles les plus proches sont sujettes au sort les premières ; si deux créatures sont équidistantes, la plus faible est affectée la

première. Le sortilège a l'un des deux effets suivants, selon le choix (déclaré au moment de l'incantation) du lanceur.

Intimidation : les créatures mortes-vivantes se recroquevillent sur elles-mêmes (considérez-les comme hébétées). L'effet se prolonge pendant 10 rounds.

Augmentation du moral : les créatures mortes-vivantes se voient conférer une résistance contre le renvoi égale à 1d4 + le bonus de Charisme du mage (+1 au minimum). L'effet se prolonge pendant 10 rounds.

Orbe acide

Évocation

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : un ou plusieurs objets ou créatures, à condition qu'aucune cible ne soit séparée d'une autre de plus de 9 mètres

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, 1/2 (voir description)

Résistance à la magie : oui

Un ou plusieurs orbes constitués d'acide et mesurant approximativement 7,5 cm de diamètre sont projetés de la paume du lanceur vers leurs cibles. Un jet d'attaque de contact à distance est nécessaire pour toucher chaque objectif. Les orbes infligent un total de 1d6 points de dégâts dus à l'acide par niveau de lanceur (15d6 au maximum), répartis selon la volonté du personnage, mais chaque orbe doit infliger au moins 1d6 points de dégâts. La répartition des dégâts doit être déclarée avant que les jets d'attaque ne soient effectués.

Une créature atteinte directement subit les dégâts de l'orbe et devient nauséeuse à cause des émanations nocives de l'acide pendant 1 round. Un jet de Vigueur réussi réduit les dégâts de moitié et annule l'état nauséeux.

Si le jet d'attaque est un échec, l'acide asperge tout dans un rayonnement de 3 mètres, infligeant 2 points par dé de dégâts causés par cet orbe. Un jet de Réflexes réussi réduit ces dégâts de moitié.

Orbe acide mineur

Évocation [acide]

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : un maximum de cinq créatures et/ou objets, aucun d'entre eux ne pouvant se trouver à plus de 4,5 mètres de distance d'un autre.

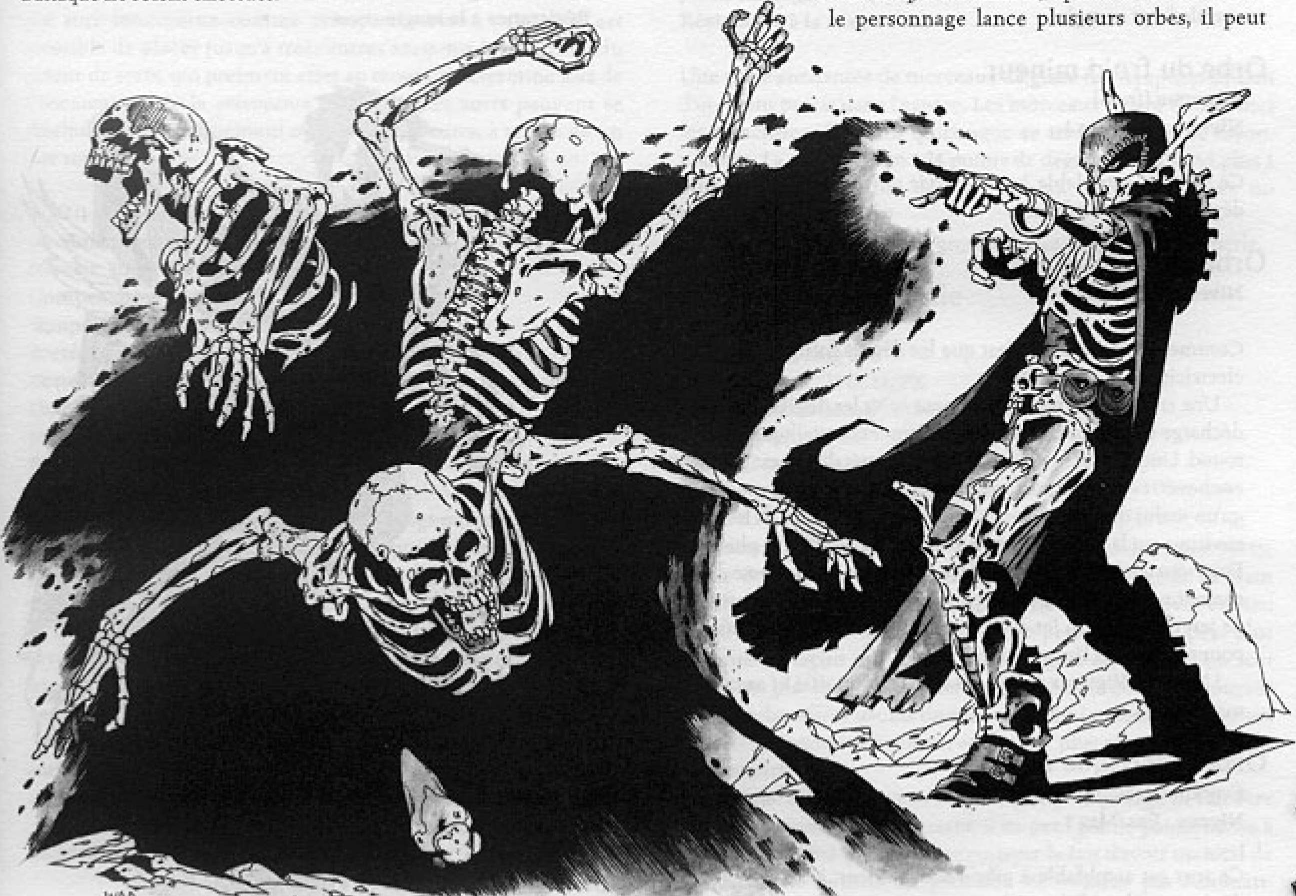
Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, 1/2

Résistance à la magie : oui

Un orbe d'acide mesurant approximativement 5 centimètres de diamètre jaillit de la paume du mage et se dirige vers ses cibles, infligeant 1d8 points de dégâts de type acide. Le personnage doit réussir un jet d'attaque à distance pour toucher sa cible. S'il rate, il n'y a aucune aspersion.

Tous les deux niveaux d'expérience après le 1er, le mage gagne un orbe supplémentaire qui se lance simultanément. Au 3e niveau, il en jette deux, puis trois au 5e niveau, quatre au 7e, et enfin cinq, le maximum, à partir du 9e niveau. Si le personnage lance plusieurs orbes, il peut



viser la même créature ou les répartir en plusieurs cibles. Chacun des orbes ne peut atteindre qu'une seule créature. Les cibles doivent être désignées avant le jet de résistance à la magie ou la détermination des dégâts.

Orbe de feu

Niveau : Ens/Mag 4

Ce sort est semblable à *orbe acide*, si ce n'est que les dégâts infligés sont de type feu.

Une créature atteinte directement subit les dégâts de l'orbe et la chaleur la place dans un état d'hébétement pendant 1 round. Une créature hébétée ne peut effectuer aucune action mais reste capable de se défendre normalement. Un jet de Vigueur réussi réduit les dégâts de moitié et annule l'effet d'hébétement.

Orbe de feu mineur

Évocation [feu]
Niveau : Ens/Mag 1

Ce sort est semblable à *orbe d'acide mineur*, à ceci près que les dégâts sont dus au feu.

Orbe de froid

Évocation
Niveau : Ens/Mag 4

Ce sort est semblable à *orbe acide*, mais il inflige des dégâts de type froid. Une créature atteinte directement subit les dégâts de l'orbe et est aveuglée par la vapeur des cristaux de glace pendant 1 round. Un jet de Vigueur réussi réduit les dégâts de moitié et annule l'état aveugle.

Orbe du froid mineur

Évocation [froid]
Niveau : Ens/Mag 1

Ce sort est semblable à *orbe d'acide mineur*, à ceci près que les dégâts sont dus au froid.

Orbe électrique

Niveau : Ens/Mag 4

Comme *orbe acide*, si ce n'est que les dégâts infligés sont de type électricité.

Une créature atteinte directement subit les dégâts de l'orbe et la décharge électrique magnétise les éléments métalliques pendant 1 round. Une créature portant une armure métallique est en pratique enchevêtrée et subit une pénalité de –2 à ses jets d'attaque, ainsi qu'un malus de –4 à sa valeur effective de Dextérité. Si les surfaces environnant la créature sont métalliques, elle ne peut plus bouger. Dans tout autre cas, elle se déplace à la moitié de sa vitesse de déplacement normal et ne peut ni courir, ni charger. Si la créature tente de jeter un sort, un jet de Concentration (DD 15) est nécessaire pour ne pas rater l'incantation.

Un jet de Vigueur réduit les dégâts de moitié et annule l'état magnétique.

Orbe électrique mineur

Évocation [électricité]
Niveau : Ens/Mag 1

Ce sort est semblable à *orbe d'acide mineur*, à ceci près que les dégâts sont dus à l'électricité.

Orbe sonique

Évocation [son]
Niveau : Ens/Mag 4

Ce sort est semblable à *orbe acide*, si ce n'est que les dégâts infligés sont de type sonique.

Une créature atteinte directement subit les dégâts de l'orbe et perd ses facultés auditives pendant 1 round. En plus des effets évidents, un personnage sourd subit un malus de –4 à l'initiative et a 20 % de chances de rater son incantation chaque fois qu'elle tente de lancer un sort comprenant une composante verbale (V). Il rate automatiquement tous ses jets de Perception auditive. Un jet de Vigueur réussi réduit les dégâts de moitié et annule l'effet de surdité.

Orbe sonique mineur

Évocation [son]
Niveau : Ens/Mag 1

Ce sort est semblable à *orbe d'acide mineur*, à ceci près que les dégâts sont dus au son.

Poche à familier

Universel
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : un conteneur ou un vêtement pourvu d'une poche
Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun (inoffensif)
Résistance à la magie : non



Une poche à familier *représente une protection idéale pour le compagnon du mage*

Le mage enchante un vêtement ou un conteneur afin qu'il constitue un refuge sûr pour son familier.

Le sort transforme l'une des poches de l'objet ciblé en un espace extra-dimensionnel qui peut contenir le familier (soit à peu près un cube de 30 cm d'arête pour une créature de taille Très Petite ou moins). Le familier tient à l'intérieur de la poche sans créer de déformation visible à l'extérieur.

À tout moment, à condition d'être en contact avec son familier, le mage peut le glisser dans la poche au prix d'une action libre en prononçant un mot de commande. Si le familier est doué de parole, il peut formuler le mot lui-même. Le familier peut quitter ce refuge au prix d'une action libre, ou le maître peut l'en sortir de la même manière.

Une fois à l'intérieur de la poche, le familier bénéficie d'un abri et d'un camouflage totaux. Le familier (ou le mage) peut refermer la poche, la rendant totalement étanche. La réserve d'air à l'intérieur de la poche permet de respirer pendant une heure. Quand la poche est ouverte, le familier peut y rester indéfiniment. Si l'effet du sort se termine alors que le familier se trouve encore à l'intérieur, il apparaît dans l'espace de son maître, sans rien subir de fâcheux à moins que la zone soit dangereuse. Créer un espace extra-dimensionnel à l'intérieur d'un autre ou amener un tel espace dans un espace extra-dimensionnel existant sont des activités pour le moins hasardeuses.

Composantes matérielles : une petite aiguille dorée et un bout de tissu de qualité, à demi torsadé et attaché aux extrémités.

Prévoyance en chaîne

Évocation
Niveau : Ens/Mag 9

Ce sort fonctionne comme *prévoyance*, à ceci près qu'il est possible de placer jusqu'à trois autres sorts sur la personne du jeteur de sorts, qui prennent effet au moment déterminé lors de l'incantation de la *prévoyance en chaîne*. Les sorts peuvent se déclencher simultanément ou l'un après l'autre, à raison de un par round.

Rayon d'énergie négative

Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 1
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 (voir description)
Résistance à la magie : oui

Un rayon d'énergie négative jaillit du doigt pointé du jeteur de sorts. Celui-ci doit réussir un jet d'attaque de contact à distance pour infliger des dégâts à la cible (qui doit être une créature vivante), en l'occurrence 1d6 points.

Tous les deux niveaux d'expérience du lanceur après le 1er, le rayon inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires : 2d6 au 3e niveau, 3d6 au 5e, 4d6 au 7e et un maximum de 5d6 à partir du 9e niveau.

Puisque les morts-vivants sont mus par l'énergie négative, ce sort les guérit d'un nombre de points de vie équivalent aux dégâts qu'il inflige aux créatures vivantes au lieu de leur faire du mal.

Composante matérielle : un miroir que le mage brise lors de son incantation.

Rayonnement d'énergie négative

Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : un rayonnement de 6 mètres.
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 (voir description)
Résistance à la magie : oui

Ce sortilège libère un rayonnement silencieux d'énergie négative centré sur le point désigné par le mage.

Le rayonnement inflige 1d8 points de dégâts aux créatures vivantes dans la zone d'effet, +1 par niveau du lanceur (avec un maximum de 1d8+10). Un jet de Volonté réussi réduit ces dégâts de moitié.

Puisque les morts-vivants sont mus par l'énergie négative, ce sort les guérit d'un nombre de points de vie équivalent aux dégâts qu'il inflige aux créatures vivantes au lieu de leur faire du mal.

Rayonnement de glace

Évocation [froid]
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m +3 m/niveau)
Zone d'effet : un rayonnement de 9 mètres.
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2
Résistance à la magie : oui

Une grêle enchantée de morceaux de glace fait irruption à partir d'un point précis dans l'espace. Les morceaux volent dans toutes les directions, frappant quiconque se trouvant dans le rayonnement. La glace délivre 1d4 points de dégâts dus au froid plus 1 point dû à l'impact, le tout par niveau du lanceur, avec un maximum de 10d4 + 10.

Composante matérielle : un gros morceau de glace ou une perle.

Refuge d'essence vitale

Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 9
Composantes : V, G, M, PX
Temps d'incantation : 1 jour
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : instantanée (voir description)

Le jeteur de sort concentre son énergie vitale dans une petite partie de son corps, habituellement le petit doigt de la main gauche. Il peut alors retirer cette partie et la conserver en lieu sûr. Une fois que le sort a pris effet, le personnage ne peut plus être tué de façon ordinaire. Si des dégâts ou l'effet d'un sort devraient placer le mage dans un état hors de combat, mourant ou mort, les effets usuels de ces états sont ignorés. Le mage est considéré comme chancelant et ne peut plus accomplir que des actions partielles.

Tant que l'effet du sort est actif, si le personnage devait être mis hors de combat ou mourant, il ne perd pas de points de vie à cause des actions qu'il effectue ou pour le fait d'avoir un total de points de vie négatif. La guérison ne le place pas automatiquement à 0 point de vie mais ajuste simplement le total réel

vers le haut. Si le personnage est censé mourir pour une quelconque raison, aucun bénéfice ne peut être retiré de la guérison et il meurt immédiatement si le sort se termine.

Si la partie du corps contenant l'énergie vitale du personnage est détruite, le sortilège est brisé et la force vitale retourne vers le corps (si ce dernier n'est pas lui-même dans un état qui devrait occasionner la mort).

Composante matérielle : une faucille faite de l'argent le plus pur, que l'on utilise pour l'ablation de la partie du corps à conserver.

Coût en PX : 5.000 PX.

Réparation de dégâts critiques

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 4

Ce sort est semblable à *réparation de dégâts légers*, si ce n'est que *réparation de dégâts critiques* répare 4d8 points de dégâts +1 par niveau de lanceur (+20 au maximum).

Réparation de dégâts importants

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 4

Ce sort est semblable à *réparation de dégâts légers*, si ce n'est que *réparation de dégâts importants* répare 3d8 points de dégâts +1 par niveau de lanceur (+15 au maximum).

Réparation de dégâts légers

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Cible : la créature artificielle touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Lorsque le personnage pose les mains sur une créature artificielle disposant encore d'au moins 1 point de vie, il transforme sa structure pour réparer les dommages subis. Ce sortilège « guérit » 1d8 points de dégâts +1 par niveau de lanceur (+5 au maximum).

Réparation de dégâts mineurs

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 0

Ce sort est semblable à *réparation de dégâts légers*, si ce n'est que *réparation de dégâts mineurs* répare seulement 1 point de dégâts.

Réparation de dégâts modérés

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 4

Ce sort est semblable à *réparation de dégâts légers*, si ce n'est que *réparation de dégâts modérés* répare 2d8 points de dégâts +1 par niveau de lanceur (+10 au maximum).

Résistance de groupe aux énergies destructives

Abjuration

Niveau : Prê 3, Dru 3, Ens/Mag 4

Cibles : une créature/niveau, aucune d'entre elles ne pouvant se trouver à plus de 9 mètres de distance d'une autre.

Ce sort est semblable à *résistance aux énergies destructives*, mais il affecte plus de créatures.

Ruse du renard

Transmutation

Niveau : Bard 2, Prê 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Cible : la créature touchée

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La créature transformée devient plus intelligente. Le sort accorde un bonus d'altération de 1d4+1 à la valeur d'Intelligence du sujet, ce qui vient accroître les bénéfices habituels d'une haute Intelligence sur les compétences qui y sont liées. Les magiciens qui reçoivent ce sortilège ne gagnent aucun sort en bonus, mais le DD des jets de sauvegarde de leurs sorts augmente.

Composante matérielle profane : quelques poils ou un peu de fiente de renard.

Sagesse de la chouette

Transmutation

Niveau : Bard 2, Prê 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Cible : la créature touchée

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La créature transformée devient plus sage. Le sort accorde un bonus d'altération de 1d4+1 à la valeur de Sagesse du sujet, ce qui vient accroître les bénéfices habituels d'une haute Sagesse sur les compétences qui y sont liées. Les druides, paladins, prêtres et rôdeurs qui reçoivent ce sortilège ne gagnent aucun sort en bonus, mais le DD des jets de sauvegarde de leurs sorts augmente.

Composante matérielle profane : quelques plumes ou un peu d'excrément de chouette.

Sanctuaire secret de Mordenkainen

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : un cube de 9 mètres d'arête / niveau (F)

Durée : 24 heures

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort protège les secrets du mage. Quiconque regardant dans la zone à partir de l'extérieur ne perçoit qu'une masse sombre et brumeuse. La vision dans le noir est incapable de percer ces ténèbres. Nul son, quelle que soit son intensité ne peut être perçu en provenance de la zone d'effet, aussi personne ne peut espionner ce qui se passe à l'intérieur. Les créatures qui se trouvent dans la zone voient normalement l'extérieur.

Les tentatives de divination et de scrutations magiques, comme les sorts *clairaudience/clairvoyance*, *détection des pensées* ou *scrutation* sont incapables de pénétrer dans la zone protégée, et un

œil du mage ne peut y entrer. La protection empêche toute discussion entre les individus se trouvant à l'intérieur et ceux qui sont dehors (puisqu'elle bloque les sons), mais elle ne gêne aucunement les autres modes de communication, tels que les sorts *message* et *communication à distance* ou la communication télépathique entre un maître et son familier. Elle n'empêche pas non plus les déplacements vers la zone ou la sortie de celle-ci.

Composantes matérielles : une fine couche de plomb, un morceau de verre opaque, un tampon de coton ou de tissu et de la chrysolite en poudre.

Splendeur de l'aigle*

Transmutation
Niveau : Bard 2, Prê 2, Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La créature affectée par ce sort affiche un port inhabituel, elle semble davantage articulée et puissante. Elle bénéficie d'un bonus d'altération de 1d4+1 au Charisme, qui s'applique à tous les jets de compétences basées sur le Charisme. Les ensorceleurs et bardes sous l'effet de ce sort ne gagnent pas de sorts supplémentaires, mais le DD du jet de sauvegarde des sorts qu'ils lancent s'en trouve augmenté.

Composantes matérielles profanes : quelques plumes ou un peu de fiente d'aigle.

*Ce sort a été présenté pour la première fois dans le *Guide des Royaumes Oubliés*.

Strangulation

Invocation (Création) [Force]
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : une créature de Grande taille ou inférieure (voir description)
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 (voir description)
Résistance à la magie : oui

Une paire de mains invisibles d'énergie magique pure jaillit du néant autour de la gorge de la cible et commence à l'étrangler. Seuls les aberrations, les extérieurs, les fées, les géants, les humanoïdes, les métamorphes et les monstres primitifs peuvent être affectés. Les créatures dépourvues de cous, comme les tyrannœils, y sont insensibles. Les mains ne peuvent être attaquées ou blessées.

La cible subit 1d4 points de dégâts par niveau mais peut faire un jet de Réflexes à chaque round pour réduire ces dégâts de moitié. Tous les jets et jets d'attaques effectués par la cible pendant qu'elle est étranglée sont minorés d'un malus de circonstances de –2 ; si l'action tentée implique l'usage de la parole, la pénalité est de –4. Le lancement de sorts est possible, mais la cible doit réussir un jet de Concentration (DD 10 + niveau du sort + 1/2 des dégâts subis au round précédent) ou le sort est gâché. La pénalité de circonstances de –2 s'applique également à ce jet, –4 si le sort possède une composante verbale.

Composante matérielle : un mouchoir ou tout autre morceau de tissu auquel on fait un nœud.

Téléportation de masse

Transmutation [téléportation]
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round
Cibles : les objets ou créatures volontaires touchées pesant au total moins de 50 kg /niveau.

Ce sort est semblable à *téléportation*, mis à part les indications ci-dessus. Il n'est en outre pas obligatoire pour le mage de se téléporter lui-même lorsqu'il lance *téléportation de masse*.

Trait de glace

Invocation (Création) [froid]
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : longue (120 mètres + 12 m/niveau)
Effet : un projectile de glace
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : oui

Une écharde de glace jaillit de la main du mage et se précipite sur sa cible. Il est nécessaire de réussir un jet d'attaque à distance normal pour toucher. Ce jet reçoit un bonus d'attaque de +2 tous les deux niveaux du lanceur. L'écharde inflige 1d8 points de dégâts perforants, plus 1d8 points de dégâts et 2 points d'affaiblissement de Dextérité dus au froid. Les créatures immunisées contre le froid ne subissent pas la perte de Dextérité. Un jet de Vigueur réussi réduit les dégâts du froid de moitié et annule la perte de Dextérité.

Si l'attaque échoue, il se crée une véritable douche de cristaux de glace dans un rayon de 3 mètres, centrée sur le point d'arrivée du projectile (voir les règles pour les projectiles à impact, page 138 du *Manuel des Joueurs*). Ce rayonnement glacé inflige 1d8 points de dégâts d'aspersion. Une créature se trouvant dans la zone de rayonnement peut tenter un jet de Vigueur pour ne subir que la moitié des dégâts.

Composante matérielle : une goutte d'eau ou un morceau de glace.

Transfert de sorts au familier

Universel
Niveau : Ens/Mag 6
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : le familier du lanceur
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui

Le mage transfère certains des sorts qu'il a préparés à son familier, ainsi que la capacité de les lancer. Si le personnage est un ensorceleur, il transfère des sorts qu'il sait comment jeter.

Il est permis de transférer au plus un sort pour trois niveaux du personnage. Le niveau maximum de ces sortilèges est égal au tiers du niveau du mage, arrondi à l'inférieur (et le niveau transférable le plus élevé est le 5e). Ces limites ne sont pas modifiables par des lancements multiples du même sort.

Les caractéristiques variables des sorts ainsi donnés au familier (la portée, la durée, la zone d'effet, etc.) sont déterminées en fonction du niveau du mage.

Lorsque *transfert de sorts au familier* a été lancé, le personnage ne peut pas préparer un autre sort du 6e niveau pour le remplacer

jusqu'à ce que le familier ait utilisé tous les sorts transférés ou qu'il soit tué. Si le jeteur de sorts est un ensorceleur, il est simplement dans l'impossibilité de jeter de nouveau *transfert de sorts au familier* avant épuisement des sorts transférés. Dans les deux cas, les emplacements des sorts confiés au familier ne sont plus disponibles jusqu'à ce que le familier utilise les sortilèges correspondants.

Le familier doit disposer des focaliseurs et des composantes matérielles nécessaires pour jeter les sorts transférés. Tout coût en PX induit par un sortilège transféré est déduit du total du personnage quand le familier lance le sort.

Verrou dimensionnel

Abjuration
Niveau : Prê 8, Ens/Mag 8
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m +3 m/niveau)
Zone d'effet : une émanation de 4,5 mètres de rayon centrée sur un point dans l'espace.
Durée : 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts créer un champ d'énergie scintillant d'une couleur émeraude qui bloque complètement le voyage physique extra-dimensionnel. Les modes de déplacement ainsi empêchés incluent *changement de plan, clignotement, dédale, forme éthérée, passage dans l'éther, portail, porte de phase, porte dimensionnelle, projection astrale, téléportation, traversée des ombres* et les pouvoirs magiques et facultés psioniques analogues. Une fois le sort en place, le voyage au travers des dimensions pour entrer ou sortir de la zone affectée devient impossible.

Le *verrou dimensionnel* n'interfère pas avec le déplacement des créatures se trouvant déjà en forme éthérée ou astrale lorsque le sortilège est lancé, et il ne bloque pas les perceptions ou les formes d'attaque qui traversent les dimensions, comme le regard d'un basilic. Il n'empêche pas non plus la disparition des créatures appelées à la fin d'un sort de convocation.

Vision dans le noir de groupe

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 4
Portée : 3 mètres
Cibles : toutes les créatures se trouvant à moins de 3 mètres du jeteur de sorts au moment de l'incantation.
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort est semblable à *vision dans le noir*, si ce n'est que toutes les créatures dans la zone d'effet au moment de l'incantation en reçoivent les bénéfices.

Vision profane

Divination
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Cibles : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau

Sous l'effet de ce sort, les yeux du mage émettent une lueur bleue et il peut voir les auras magiques jusqu'à 36 mètres. L'effet est similaire au sort *détection de la magie*, mais il fonctionne bien plus rapidement.

Le personnage connaît le nombre d'auras à portée de vue, ainsi que la localisation et l'intensité de chacune d'entre elles. L'école de magie et la force d'une aura sont fonction du niveau du sort qui la génère ou du niveau de l'individu qui a créé l'objet magique dont elle est issue, comme indiqué dans la description du sort *détection de la magie* (voir page 203 du *Manuel des Joueurs*).

Si le personnage utilise une action complexe pour examiner une créature située à moins de 36 mètres de lui, il est en mesure de déterminer si cette créature a des pouvoirs magiques ou la capacité de lancer de sorts, si ces pouvoirs sont d'origine divine ou profane (les pouvoirs magiques sont considérés comme profanes), et l'intensité du plus puissant pouvoir dont dispose à ce moment précis la créature. Dans certains cas, l'intensité discernée par le sortilège peut être largement sous-évaluée, par exemple lorsque *vision profane* est utilisée sur un jeteur de sorts qui a presque atteint sa limite de sorts quotidienne.

Voile anti-regard

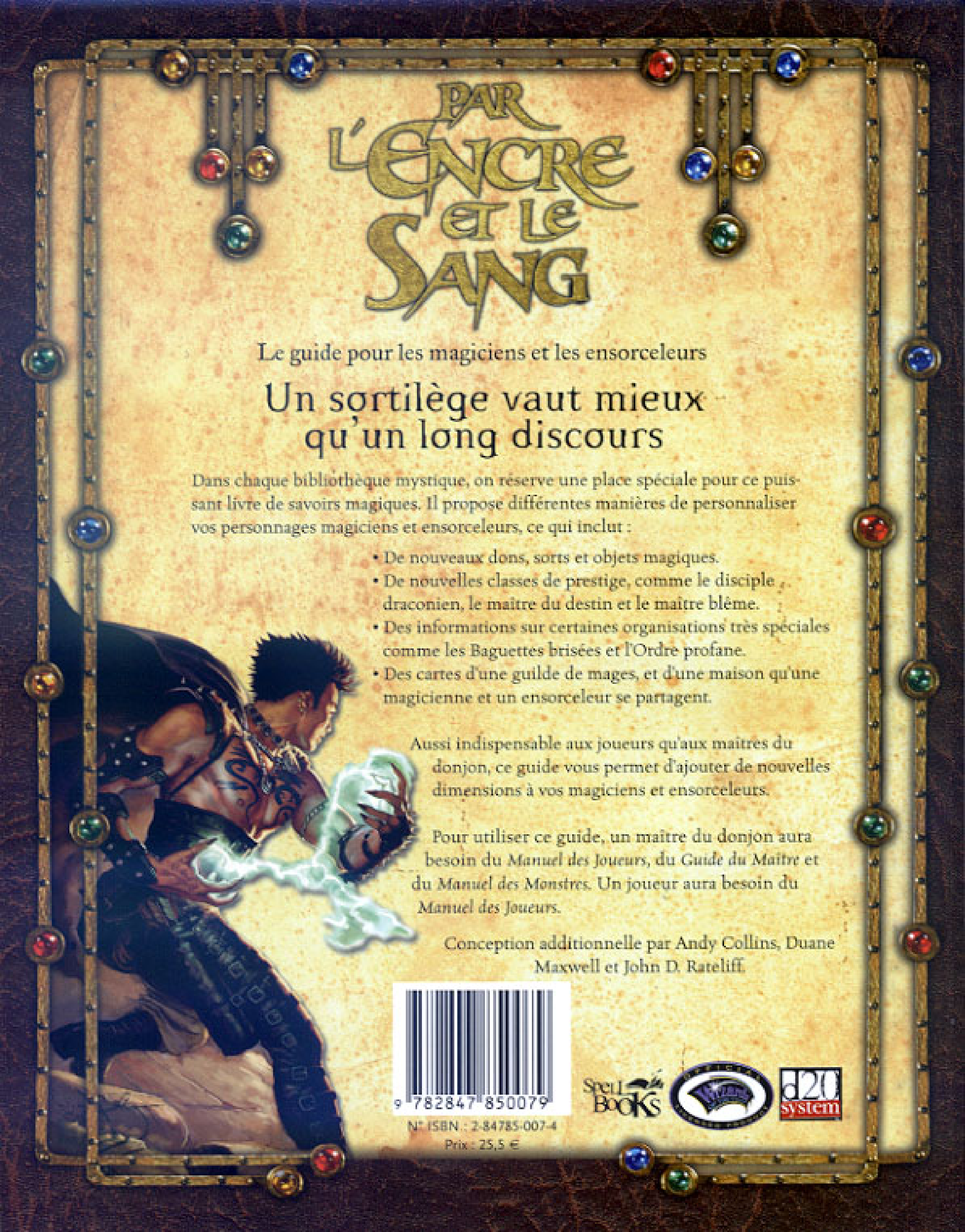
Abjuration
Niveau : Prê 2, Dru 2, Ens/Mag 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui

Ce sort crée une zone miroitante et chatoyante devant les yeux du sujet. Ce voile suit ses déplacements et ne gêne pas sa vision. Tant que dure le sort, il y a 50 % de chances pour que le sujet victime d'une attaque de type regard soit dispensé de jet de sauvegarde comme s'il détournait les yeux, à ceci près que la créature attaquante n'est pas camouflée contre les attaques du sujet (voir Regard, page 79 du *Guide du Maître*). Le sujet ne bénéficie d'aucune protection supplémentaire s'il essaie d'éviter le regard de la créature tant que le sort prend effet, mais il conserve la possibilité de fermer les yeux.

Vol de groupe

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G, F
Cibles : une créature/niveau, aucune d'entre elles ne devant se trouver à plus de 9 mètres de distance d'une autre.

Ce sort est semblable à *vol*, mais il confère le pouvoir de voler à toutes les créatures ciblées. Sous peine de voir le sort annulé, chaque sujet doit rester à moins de 9 mètres d'une autre créature (au minimum) sujette à ce sort. Si deux individus seulement sont affectés, celui qui s'éloigne de son compagnon perd l'effet du sort. Si les deux s'éloignent l'un de l'autre, ils perdent tous deux le pouvoir de voler quand la distance qui les sépare excède 9 mètres.


PAR L'ENCRE ET LE SANG
Le guide pour les magiciens et les ensorceleurs
Un sortilège vaut mieux qu'un long discours
Dans chaque bibliothèque mystique, on réserve une place spéciale pour ce puissant livre de savoirs magiques. Il propose différentes manières de personnaliser vos personnages magiciens et ensorceleurs, ce qui inclut :
• De nouveaux dons, sorts et objets magiques.
• De nouvelles classes de prestige, comme le disciple draconien, le maître du destin et le maître blême.
• Des informations sur certaines organisations très spéciales comme les Baguettes brisées et l'Ordre profane.
• Des cartes d'une guilde de mages, et d'une maison qu'une magicienne et un ensorceleur se partagent.
Aussi indispensable aux joueurs qu'aux maîtres du donjon, ce guide vous permet d'ajouter de nouvelles dimensions à vos magiciens et ensorceleurs.
Pour utiliser ce guide, un maître du donjon aura besoin du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres*. Un joueur aura besoin du *Manuel des Joueurs*.
Conception additionnelle par Andy Collins, Duane Maxwell et John D. Rateliff.
9 782847 850079
Spell Books
d20 system
N° ISBN : 2-84785-007-4
Prix : 25,5 €